

ALAN MOORE KEVIN O'NEILL

la LEGA DEGLI STRAORDINARI GENTLEMEN™

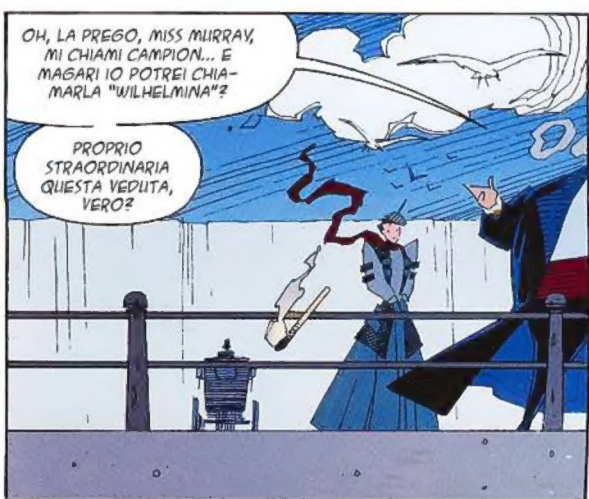
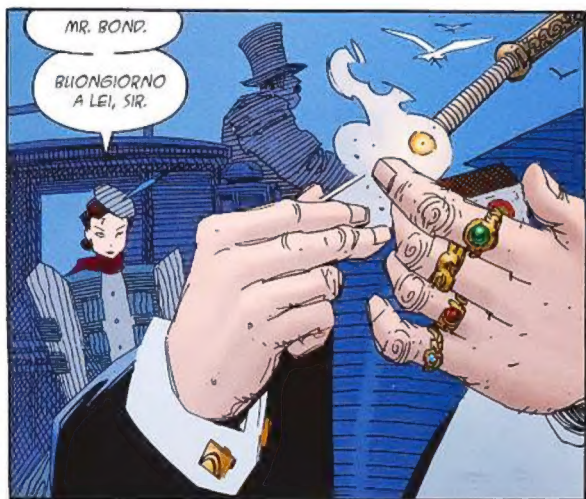
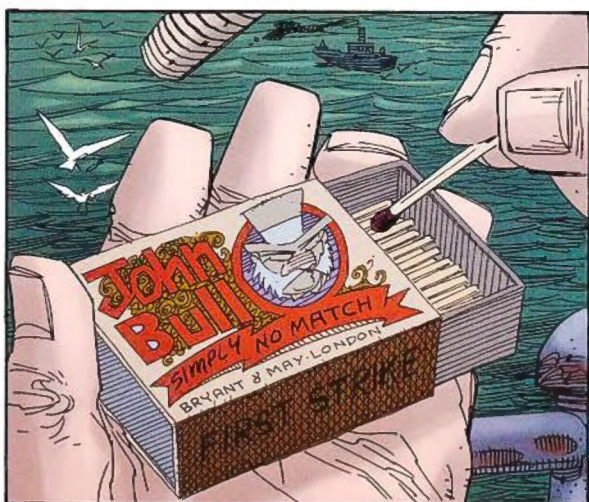
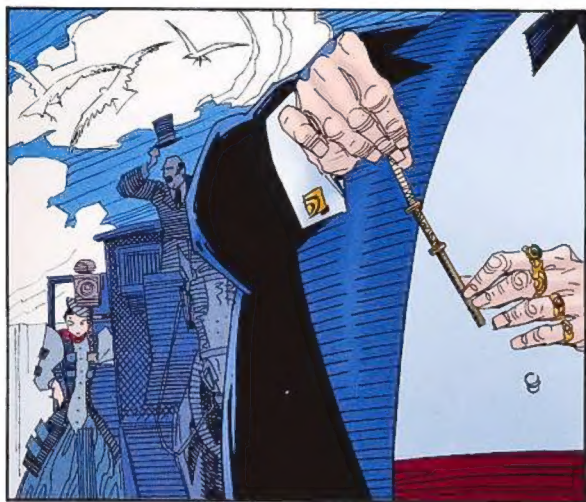
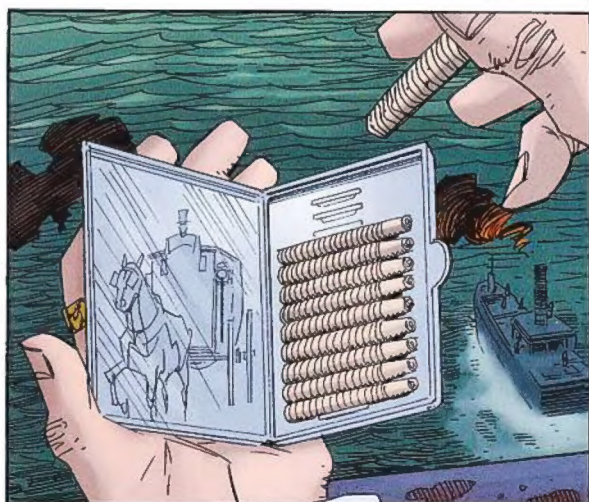
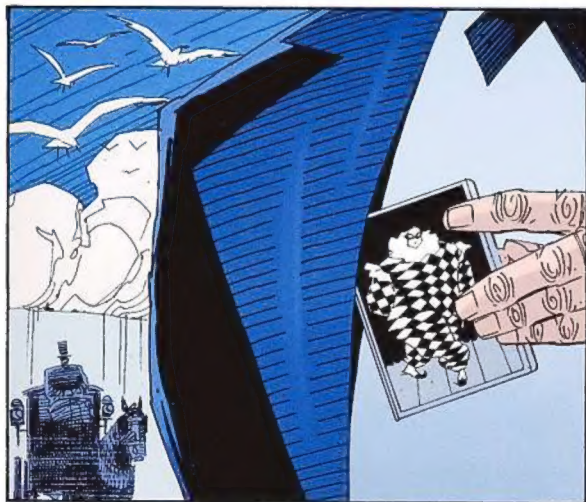
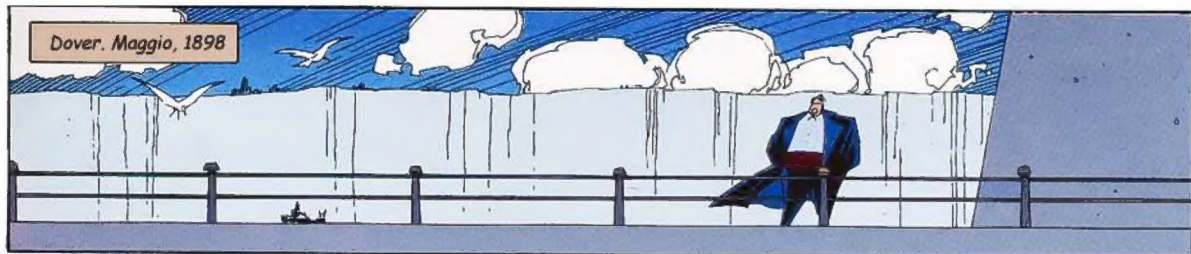


VOL. 1

Una scintillante avventura storica narrata in forma di episodi dallo
stimato autore di FROM HELL e l'acclamato illustratore di NEMESIS.



Dover. Maggio, 1898

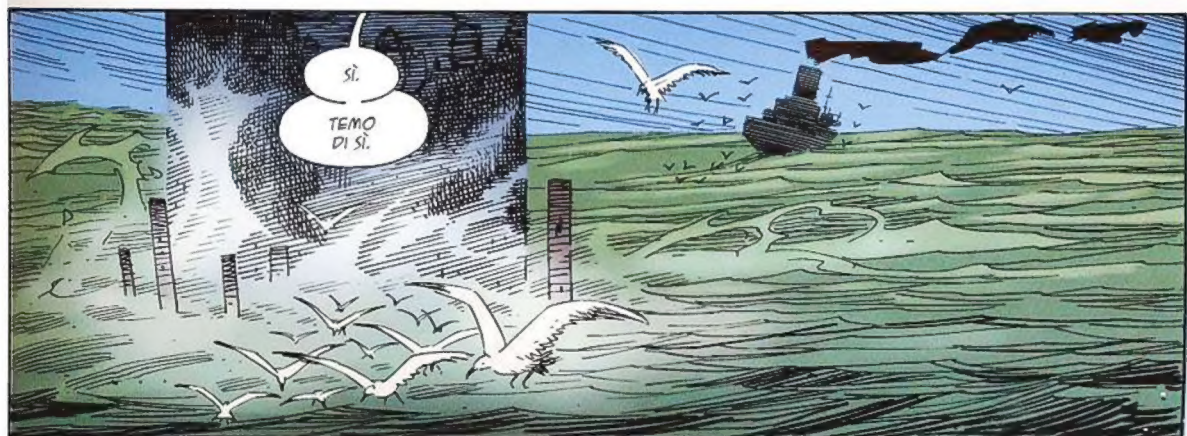
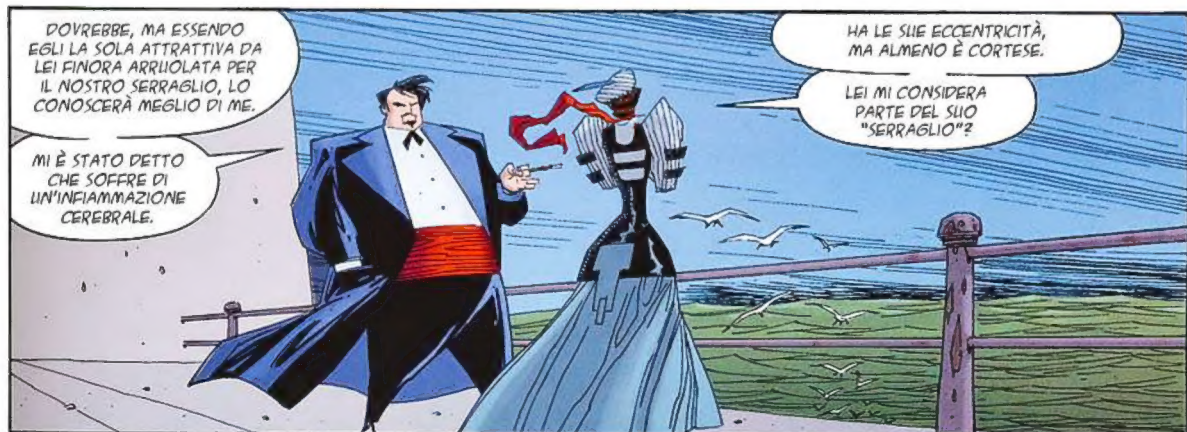


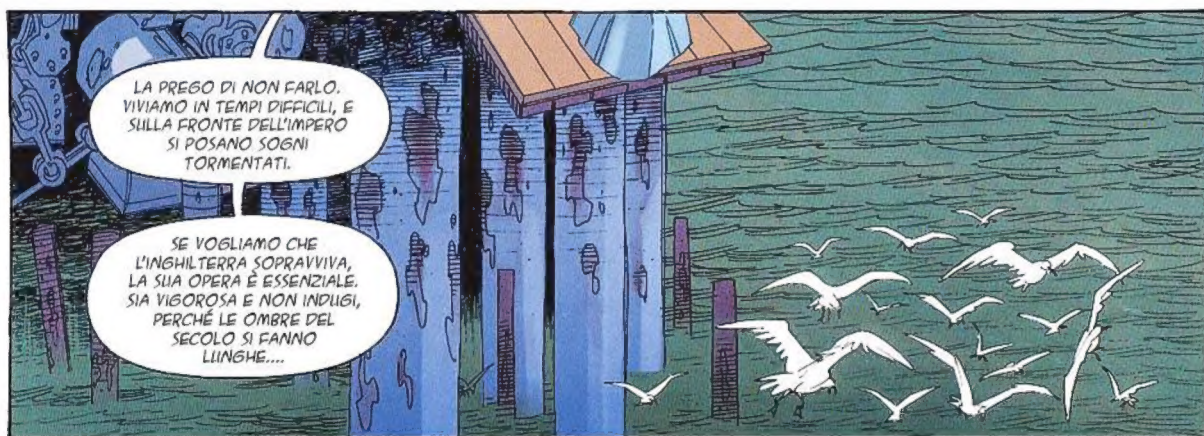
STRAORDINARIA.

E
"MISS MURRAY"
SARÀ PIÙ CHE
SUFFICIENTE.



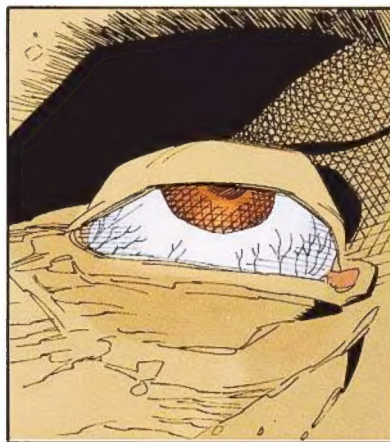
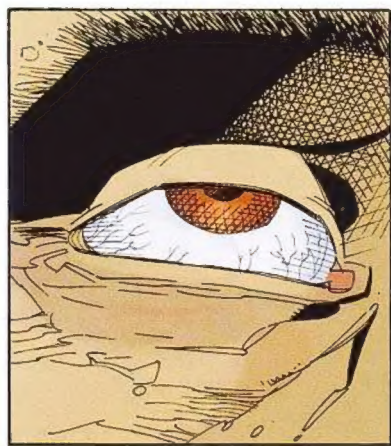
1. Rêves d'Empire

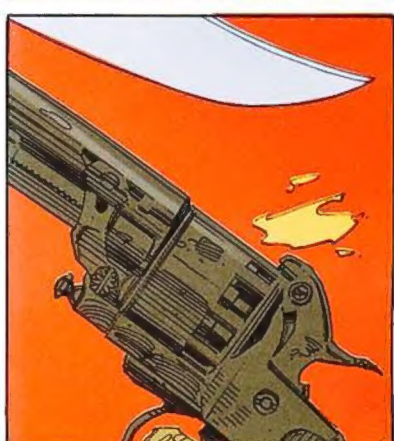




Cairo, Giugno, 1898



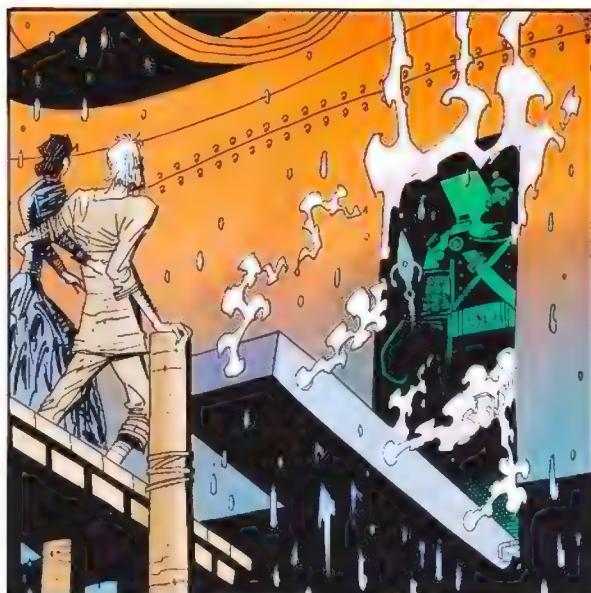


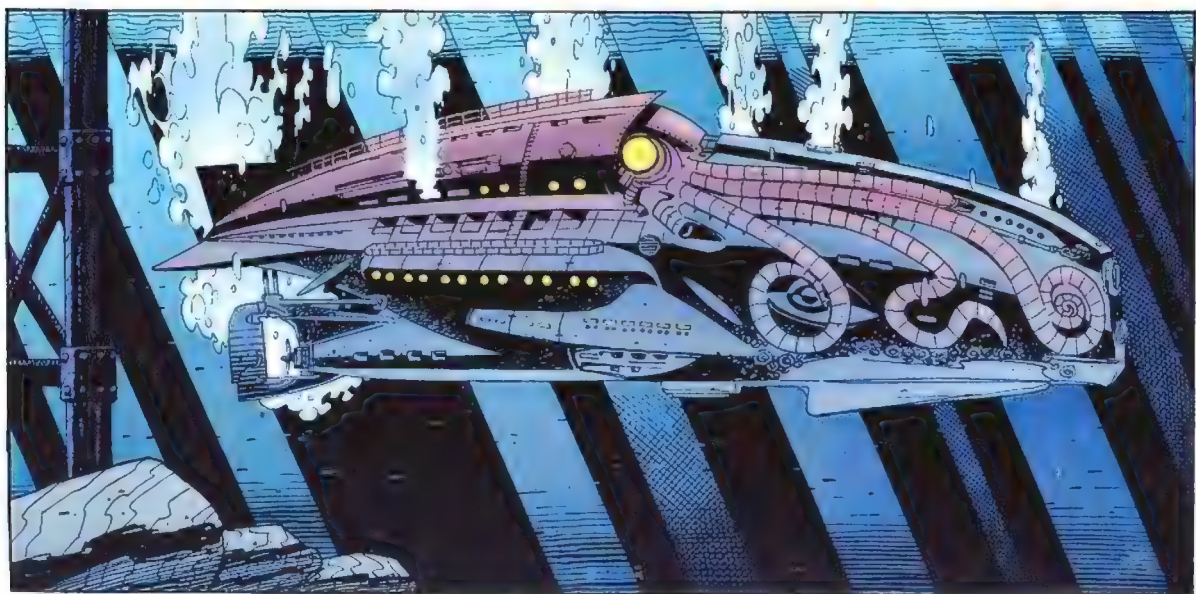
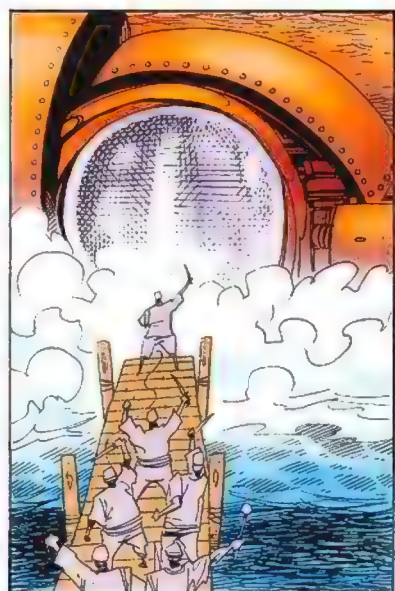
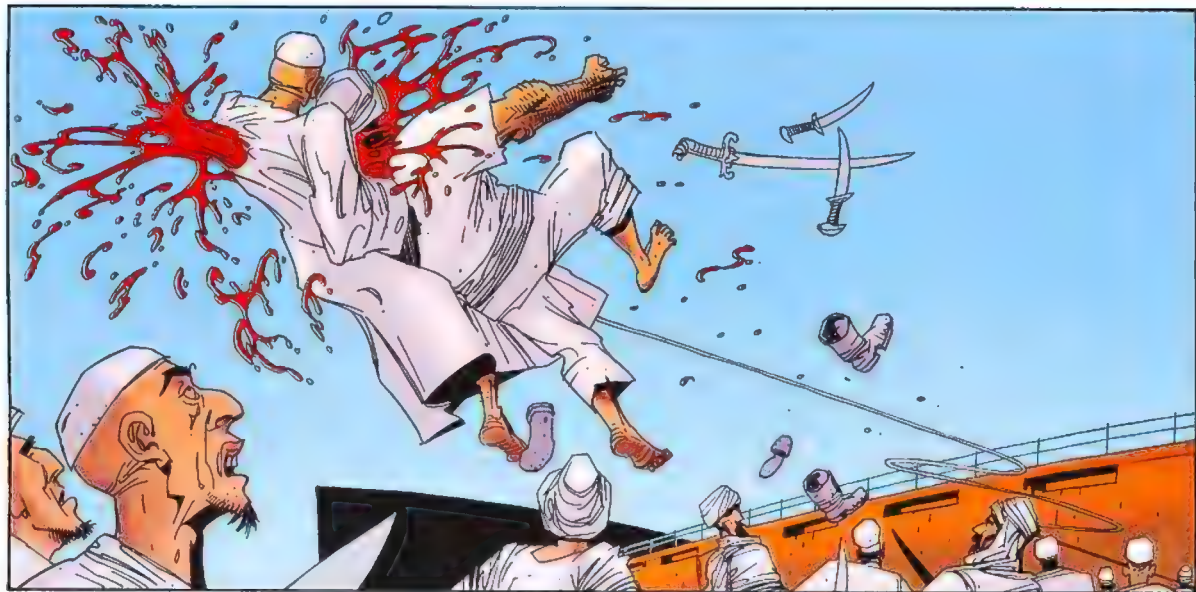














ECCO FATTO. E COME STA IL GRANDE ESPLORATORE COLONIALE AL SALVATAGGIO DEL QUALE L'HA MANDATA IL SUO IMPERO?

PIUTTOSTO MALE, TEMO.... E SONO CERTA CHE SI RENDERÀ CONTO CHE È IL NOSTRO IMPERO, CAPITANO.



NO. SI SARANNO ARRESI GLI AMMUTINATI INDIANI, MA NON IO.

SE LAVORO CON I BRITANNICI, È PERCHÉ NON MI SENTO NEANCHE PIÙ INDIANO. ORA IL MARE È LA MIA UNICA NAZIONE.



ALLORA SIAMO DIVENTATI ENTRAMBI STRANIERI IN PATRIA. ESULI, COME IL NOSTRO NUOVO CONOSCENTE...

L-LA PREGO. MI SENTO MALE. MI SERVE LA MIA MEDICINA....

LEI È A BORDO DELLA MIA NAVE, SIR, E LE MIE SONO CURE DOLOROSE.



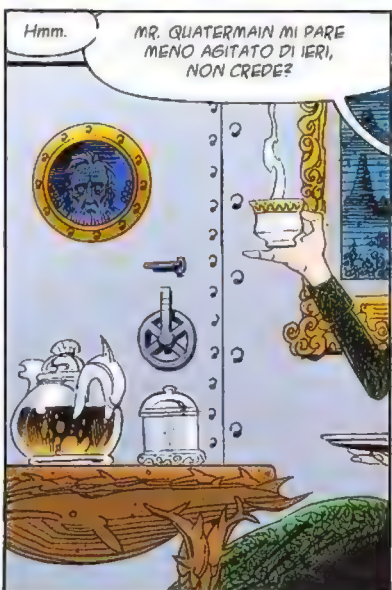
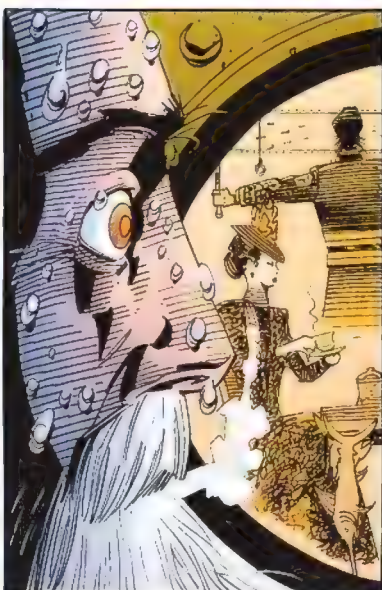
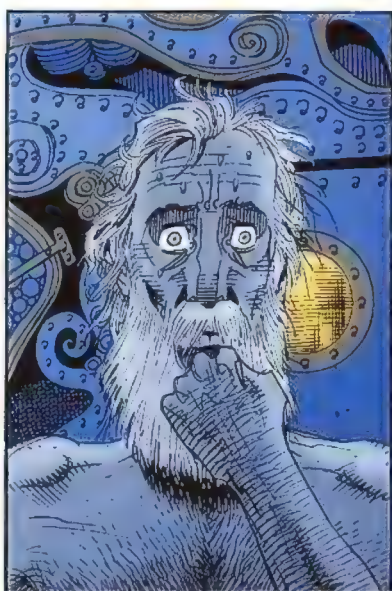
CHI HA PARLATO? È TUTTO SFOCATO AI MIEI OCCHI.....

LA VEDO SOLO CONFUSAMENTE, SIR. SE LEI È REALE E NON UN GENIO DELL'OPPIO QUI PER TORMENTARMI, MI DICA CHI È!



NESSUNO.







MR.
QUATERMAIN?

NON STA
BENE?

CERTO CHE NO! SONO... SOLO
UN PO' IRREQUIETO, ECCO.

NON ME NE SI PUÒ FARE UNA
COLPA! COSTRETTO DAL MIO PAESE
A FARE QUALCOSA CHE NON CAPISCO,
E IL VECCHIO RIMBAMBITO CHE
DOBBIAMO INCONTRARE È
PURE IN RITARDO....

AL MIO POSTO NON
POTEVA ESSERCI IL SUO
AMICO BUCANIERE?

LE AUTORITÀ FRANCESI
CREDONO CHE IL CAPITANO
SIA MORTO QUINDICI ANNI FA,
DOPO LA FACCENDA
DELL' "ISOLA MISTERIOSA".
È MEGLIO CHE RESTI
A BORDO....

È MEGLIO CHE
RESTI MORTO!
MA LO SA LEI
CON CHI HA A
CHE FARE?

È IL CAPITANO
NEMO. NEMO IL
FOLLE. NEMO IL
PIRATA.....

NON SARÀ PREFERIBILE A
QUATERMAIN L'OPPIOMANEZ
MI CREDA, HO CONOSCIUTO
MOLTI DEPLOREVOLI ESEMPLARI
DI UOMO, MA LEI.....

MADAME, BASTA!
PREGO DIO CHE IL
RESTO DELLE DONNE
INGLESI NON ABBIANO
IL SUO PIGLIO
MASCOLINO....

Ahh....
LES ANGLAISIES.

SEMPRE
AMICHEVOLI.



Hm? CHIEDO SCUSA?

DOVREBBE. LEI È GROSSOLANO E SGRADIVOLE, MONSIEUR. SONO AUGUSTE DUPIN.

LO CHEVALIER DUPIN? È UN ONORE, SIR. IO SONO MISS MURRAY. ABBIAMO CORRISPONTO.



CERTAINMENT. LEI È IL BURATTINO DI MONSIEUR BOND, NON?

RICHIAMA DUPIN DAL PENSIONAMENTO QUANDO SERVE IL SUO AIUTO.

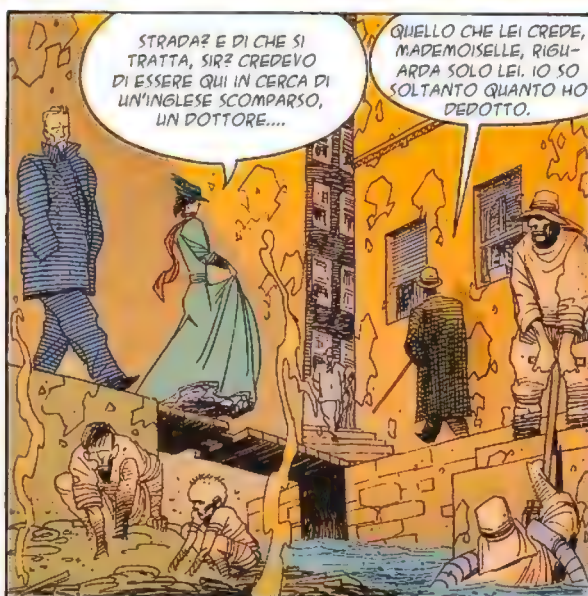
DA QUEL CHE HO INTESO, I NOSTRI INTERESSI COINCIDEVANO CON I SUOI.



Hmmff. BEH, PUÒ ANCHE ESSERE.

SEMBRA CHE UN MIO VECCHIO CASO, CHIUSO MOLTO TEMPO FA, SI SIA RIAPERTO. IL SUO MONSIEUR BOND HA ESPRESSO UN CERTO INTERESSE.

VENITE. SEGUITEMI. VI PORTERÒ IO STESSO IN QUELLA STRADA.



STRADA? E DI CHE SI TRATTA, SIR? CREDEVO DI ESSERE QUI IN CERCA DI UN'INGLESE SCOMPARSO, UN DOTTORE....

QUELLO CHE LEI CREDE, MADEMOISELLE, RIGUARDA SOLO LEI. IO SO SOLTANTO QUANTO HO DETTO.



E CHE SAREBBE?

CHE SONO RICOMINCIATI GLI OMICIDI.

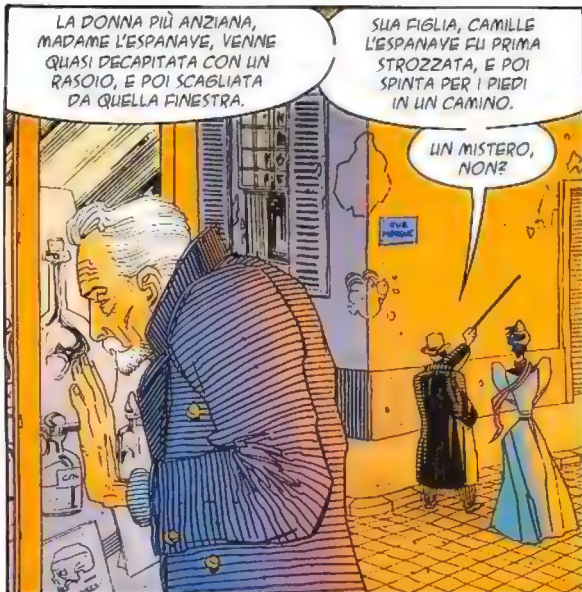
INIZIÒ TUTTO PIÙ DI CINQUANTA ANNI FA, QUI NEL QUARTIERE ST. ROCH. UNA DONNA E SUA FIGLIA FURONO ANNIENTATE CON ORRIBILE FEROCIA.

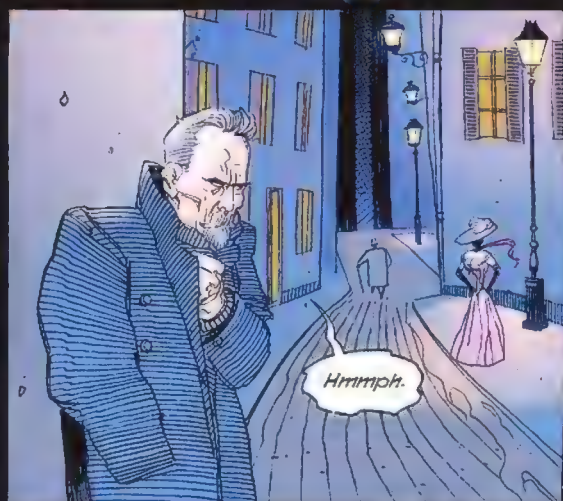


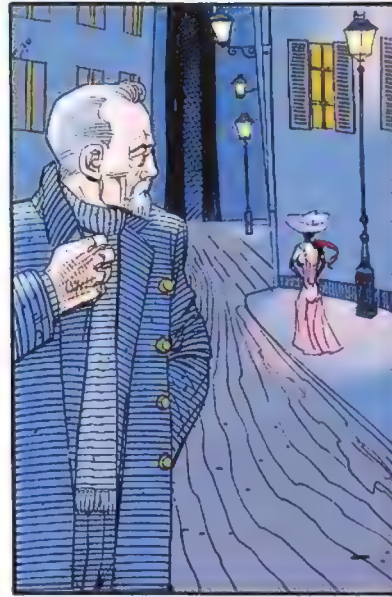
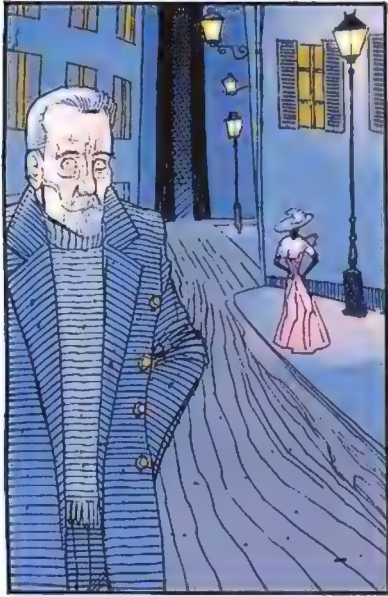
IN QUESTA STRADA, TRA LA RUE RICHELIEU E LA RUE ST. ROCH, NEL 1841.

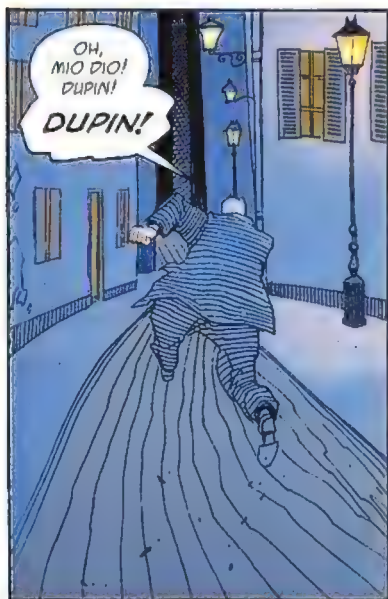
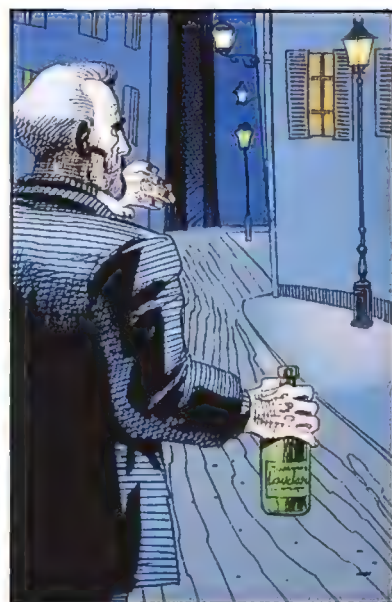
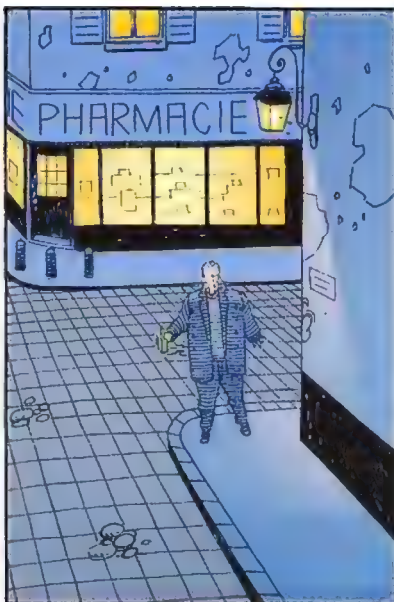
È QUI CHE SUCCESE.

RUE MORGUE















Ahah.
HENRY NON È
A CASA.

IO SONO
EDWARD.

Nel prossimo episodio del nostro
periodico illustrato, troverete
ulteriori scene per il vostro svago
e la vostra sorpresa, incluso un
episodio di natura oscena che le
nostre Lettrici, possedendo una
più delicata sensibilità, potreb-
bero voler evitare.

Quartiere St. Roch, Parigi.
28 giugno 1898

Gent.mo Mr. Bond,



Riteniamo di aver individuato il Gentleman alla cui ricerca eravamo stati inviati.

Possiede un appartamento nella Rue Richelieu, non lontano dalla famigerata Rue Morgane.



Durante la nostra visita, Mr. Quatermain (a mio parere sopravvalutato come pugile) è stato sopraffatto quasi subito.

Per fortuna, il mio contatto, lo Chavalier Dupin, per quanto anziano, ha dimostrato una più salda tempra...



... ed ha sparato al volto dell'ala creatura.



PICCOLA MERDA.





La perdita di metà del suo orecchio ha solo irritato ulteriormente il mostro. Ha fatto un passo avanti col suo bastone alzato a mo' di randello.



Per fortuna, Mr. Quatermain aveva in qualche misura riacquisito la sua padronanza di sé.



URRROORGH!
LASCIAMMI!

LASCIAMMI,
TI DICO!



TI DIVORERÒ
LA TESTA!

TI STRAPPERÒ
LO STOMACO,
PICCOLO VERME!
T....



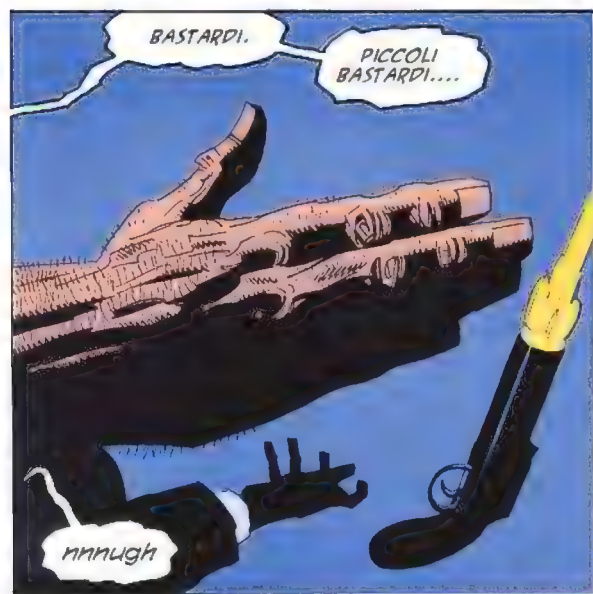
...GLUGUGH?



ÈNNKÈ
ÈNNKÈ
ÈNNKÈ

SI FACCIA DA
PARTE, MADAMOISELLE!
LO TENGO SOTTO
TIRO.

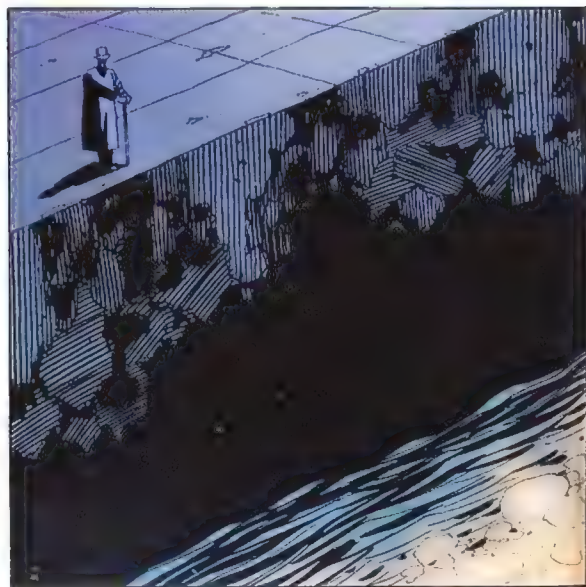
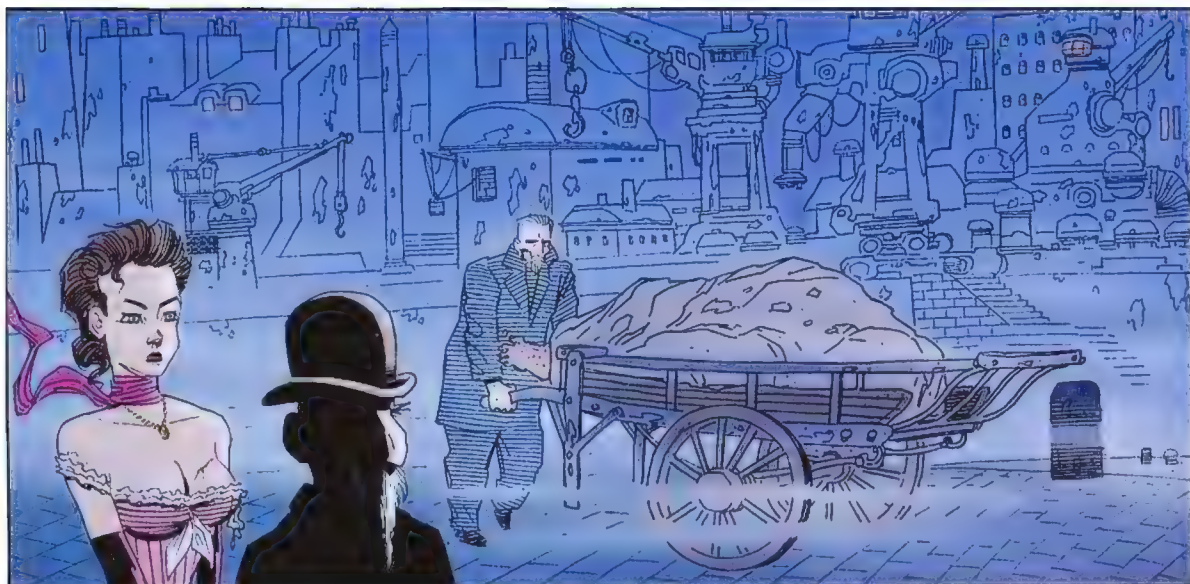
NO!
COLPIRÀ
QUATER-
MAIN....





2 Fantômes & Miracles





Dopo aver rinchiuso la bestia sottomessa a bordo del Nautilus, ci accomiatammo.

Sono convinta che questa terrificante creatura altri non sia che il Dottore scomparso, nonostante ogni apparenza del contrario.



Secondo le sue informazioni, Mr. Bond, egli era svanito dodici anni fa, dopo uno scandalo, e se ne temeva il suicidio.

Tuttavia, lei pensava che si trovasse a Parigi. Aveva ragione.



E questo mi porta a una domanda:

Cosa sapeva precisamente del Dr. "Henry Jekyll"? Perché non ne sono stata informata?



Ho scoperto il suo nome completo solo al suo risveglio, mentre si lamentava del suo orecchio mancante.

Mi basta dire che l'uomo svegliatosi non era l'uomo che abbiamo messo a dormire. Credo che lei mi capisca.

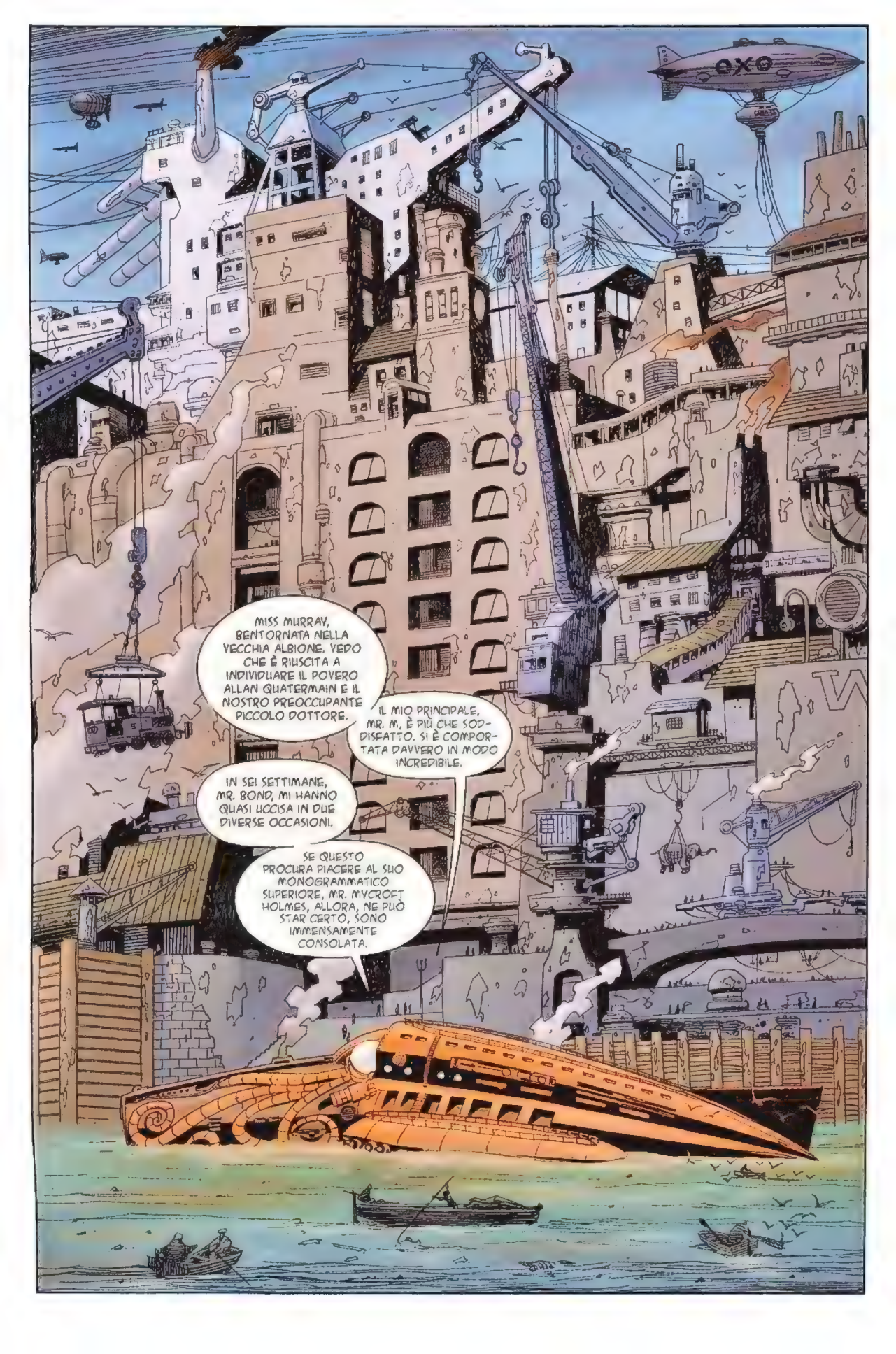
Quindi: un pirata, un oppioman e un mutaforma. Lei mi tiene in gran considerazione per pormi in tale compagnia.

Confido che saranno pronte una spiegazione e delle scuse al nostro imminente ritorno a Londra.



Le porgo, Sir, i miei distinti saluti, Wilhelmina Murray (Miss)





MISS MURRAY,
BENTORNATA NELLA
VECCHIA ALBIONE. VEDO
CHE È RIUSCITA A
INDIVIDUARE IL POVERO
ALLAN QUATERMAIN E IL
NOSTRO PREOCCUPANTE
PICCOLO DOTTORE.

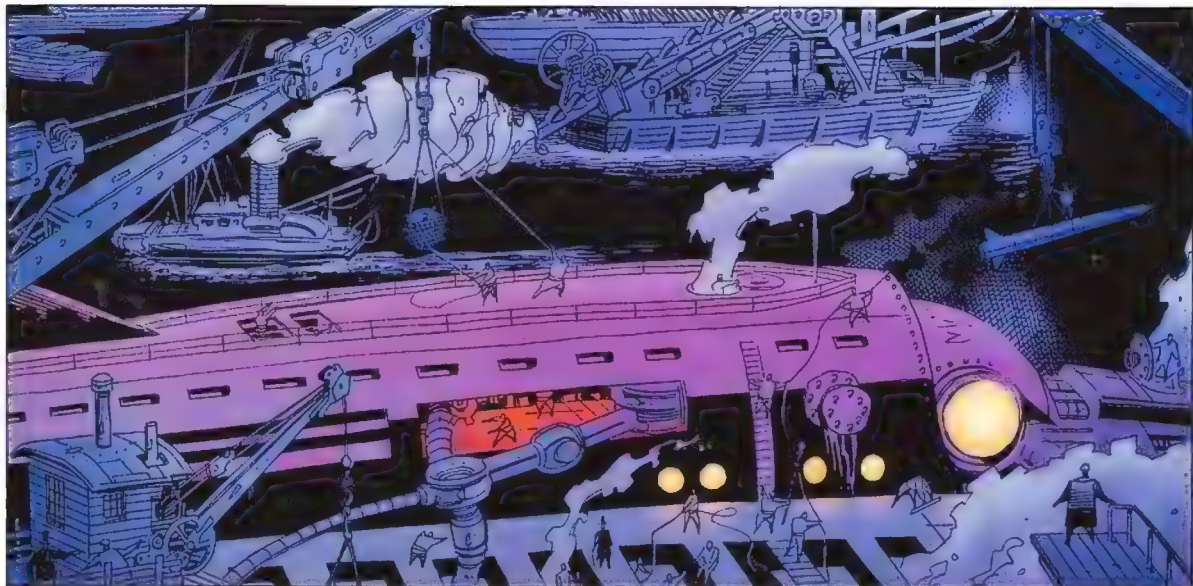
IL MIO PRINCIPALE,
MR. M., È PIÙ CHE SOD-
DISFATTO. SI È COMPOR-
TATA DAVVERO IN MODO
INCREDIBILE.

IN SEI SETTIMANE,
MR. BOND, MI HANNO
QUASI UCCISA IN DUE
DIVERSE OCCASIONI.

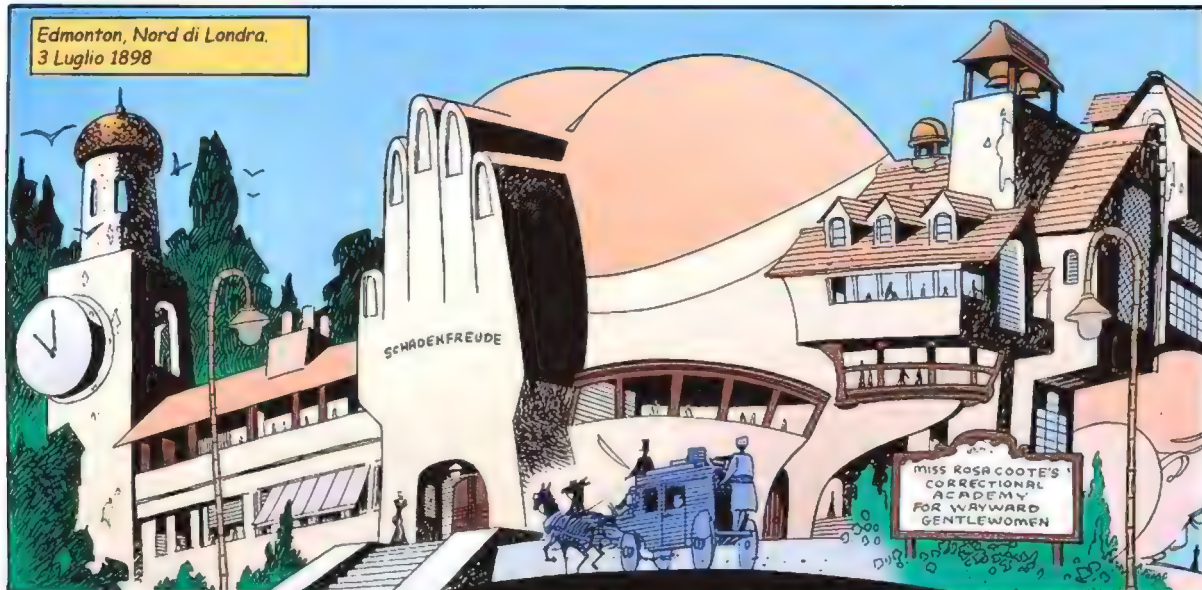
SE QUESTO
PROCURA PIACERE AL SUO
MONOGRAMMATICO
SUPERIORE, MR. MYCROFT
HOLMES, ALLORA, NE PUÒ
STAR CERTO, SONO
IMMENSAMENTE
CONSOLATA.



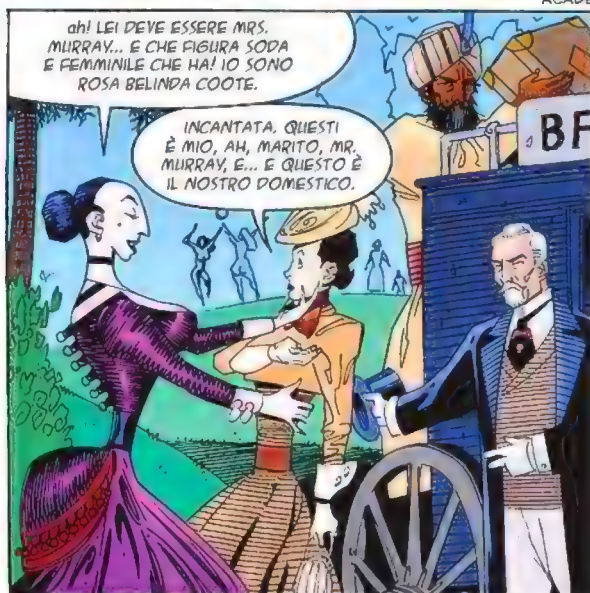




Edmonton, Nord di Londra.
3 Luglio 1898



ACADEMIE CORRECTIONNELLE DE MISS ROSA COOTE POUR JEUNES FILLES REBELLES





MA NON DISTURBA LA VOSTRA ROUTINE QUOTIDIANA AVERE GLI IMBIANCHINI?

OH, NON LO PERMETTIAMO! VEDE, QUI AL COLLEGIO COOTE SIAMO ORGOGLIOSE DELLA NOSTRA DISCIPLINA.

RIGORE E DISCIPLINA, MISS MURRAY...



...È QUESTA LA CHIAVE DI TUTTO!

PRENDI QUESTO, OLIVE CHANCELLOR, PICCOLA TESTARDA! E QUESTO! A SUON DI BASTONATE TI FAREMO PASSARE I TUOI MODI DI AMERICANA INDEPENDENTE!

AHHHH! PIETÀ, MISS CARR! MUOIO! AHHH!



ehm...MA QUELL'INSEGNANTE NON ERA SIN TROPPO SEVERA?

OH, È KATY...LA NOSTRA MISS CARR. È UNA GRANDE SOSTENITRICE DELLA "SCUOLA DEL DOLORE".

IN TUTTA FRANCHIZZA, A VOLTE NON SAPPIAMO COSA ASPETTARCI DA LEI.



CAPISCO. E QUESTE PRESUNTE VISITE DELLO SPIRITO SANTO: SONO ALTRETTANTO IMPREVEDIBILI?

BEH, DOVREBBE CHIEDERLO A UNA DELLE NOSTRE PICCOLE MADRI... COME MISS RANDALL DI RIVERBOSO, MAINE, LAGGIÙ.



MISS RANDALL, LE PRESENTO MRS. MURRAY. LA SUA ESPERIENZA HA SUICITATO L'INTERESSE DELLA NOSTRA OSPITE.

È STATO UN VERO ACCIDENTI, MADAME. È COME SE LO SPIRITO SANTO MI È ENTRATO DENTRO.

SE È UNA BAMBINA LA CHIAMERÒ BECKY, COME ME.



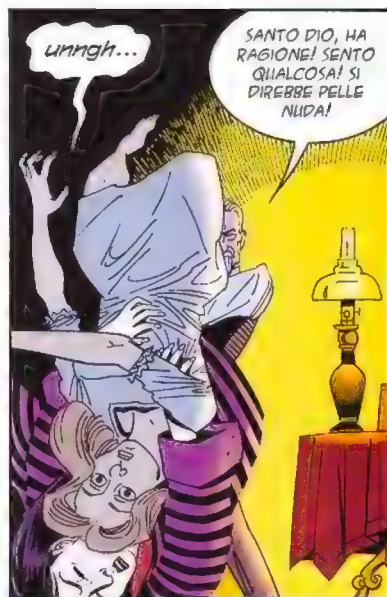
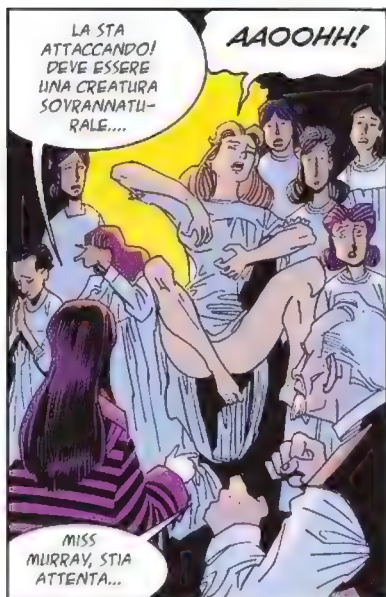
VEDER PERFETTAMENTE SERENA SU TUTTO... ANCHE SE AL MOMENTO FU UN PO' ISTERICA.

VENGANO. POICHÉ HANNO CHIESTO DI FERMARSI A DORMIRE QUI, MOSTRERÒ LORO LE CAMERE DEGLI OSPITI.













Il British Museum, Bloomsbury,
Londra, 5 Luglio 1898

EBBENE?
CHE NE DICE DEL SUO
NUOVO QUARTIER
GENERALE QUI NELLA
DEPANDANCE SEGRETA,
MISS MURRAY?



SEMBRA
SUFFICIENTEMENTE
COMODO.

MR. BOND,
QUANDO CI SARÀ
RESTITUITO HENRY JEKYLL?
E CHE NE SARÀ DEL DEMONIO
CHE ABBIAMO CATTURATO A
EDMONTON?

MA COME, SONO
ENTRAMBI GIÀ QUI.
LI TENIAMO AL SICURO IN
CAMERE DA OSSERVAZIONE,
MUNITE DI FINITI
SPECCHI.

POTETE
VEDERLI SE
DESIDERATE...



ECCO.
AD ESEMPIO, LA
VOSTRA SCOPERTA
DI EDMONTON.

SI CHIAMA HAWLEY GRIFFIN. SI È
RESO INVISIBILE L'ANNO SCORSO.
IN SEGRETO, AVEVA USATO COME
CAVIA UN ALBINO DEMENTE.

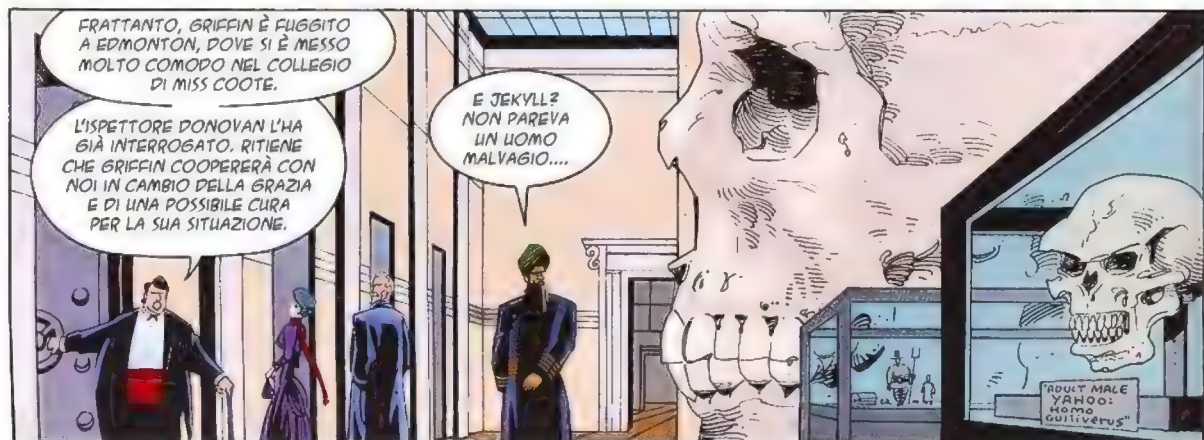
È STATO
L'ALBINO AD ESSERE
UCCISO DALLA FOLLA
INFEROCITA DEL
WEST ESSEX, CHE LO
AVEVA SCAMBIATO
PER GRIFFIN.



FRATTANTO, GRIFFIN È FUGGITO
A EDMONTON, DOVE SI È MESSO
MOLTO COMODO NEL COLLEGIO
DI MISS COOTE.

L'ISPETTORE DONOVAN L'HA
GIÀ INTERROGATO. RITIENE
CHE GRIFFIN COOPERERÀ CON
NOI IN CAMBIO DELLA GRAZIA
E DI UNA POSSIBILE CURA
PER LA SUA SITUAZIONE.

E JEKYLL?
NON PAREVA
UN UOMO
MALVAGIO....









È PRECISAMENTE CIÒ CHE VOGLIO DIRE.

L'IDEA CHE UNA NAZIONE RIVALE... DICIAMO, AD ESEMPIO, LA GERMANIA... POSSA SOTTOPORRE L'INGHILTERRA A UN BOMBARDAMENTO AEREO CON ESPLOSIVI È IMPENSABILE.

IMMAGINI, ALLORA, LA NOSTRA ANGOSCIA QUANDO ALL'INIZIO SI È SOSPETTATO DI UN FAMIGERATO PIRATA DELL'ARIA TEDESCO, IL CAPITANO MORS.



HO SENTITO PARLARE DI MORS. È UN UOMO PERICOLOSO.

IN EFFETTI, LO È. TUTTAVIA, SI È VENUTO A SAPERE CHE NON È LUI IL COLPEVOLE.

L'UOMO CHE ORA È IN POSSESSO DELLA CAVORITE, E QUINDI DELLA CHIAVE DELLA STESSA ANTIGRAVITÀ, È UN INDIVIDUO MOLTO, MOLTO PEGGIORE.

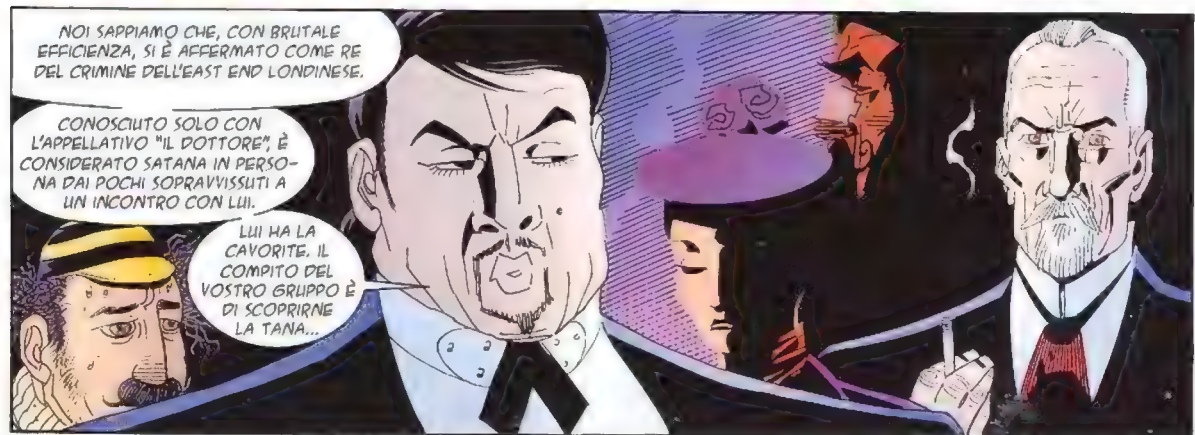
L. Gulliver, Esq., Mr. Mrs. P. Blakeny, The Reverend Dr. Syn, Mistress Hill and N. Bumpo, Esq., 1787
MONTAGU HOUSE



PEGGIORE DI MORS? COME È CONCEPIBILE?

OH, SÌ. L'UOMO DI CUI PARLO È UN SIGNORE DELLA GUERRA DI ORIGINE ORIENTALE, MA DI RECENTE ARRIVATO IN INGHILTERRA.

DI LUI SI SA POCO. CORRE VOCE CHE SIA CRESCIUTO IN CINA DURANTE LE GUERRE DELL'OPPIO, E QUINDI DETESTI I BRITANNICI E SI VOGLIA VENDICARE DI LORO.



NOI SAPPIAMO CHE, CON BRUTALE EFFICIENZA, SI È AFFERMATO COME RE DEL CRIMINE DELL'EAST END LONDINESE.

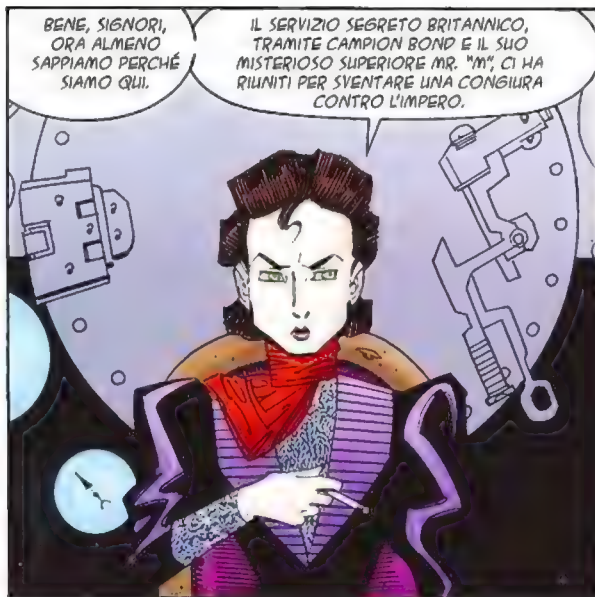
CONOSCIUTO SOLO CON L'APPELLATIVO "IL DOTTORE", È CONSIDERATO SATANA IN PERSONA DAI POCHI SOPRAVVISSUTI A UN INCONTRO CON LUI.

LUI HA LA CAVORITE. IL COMPITO DEL VOSTRO GRUPPO È DI SCOPRIRE LA TANA...

"Nel vicino oriente..."

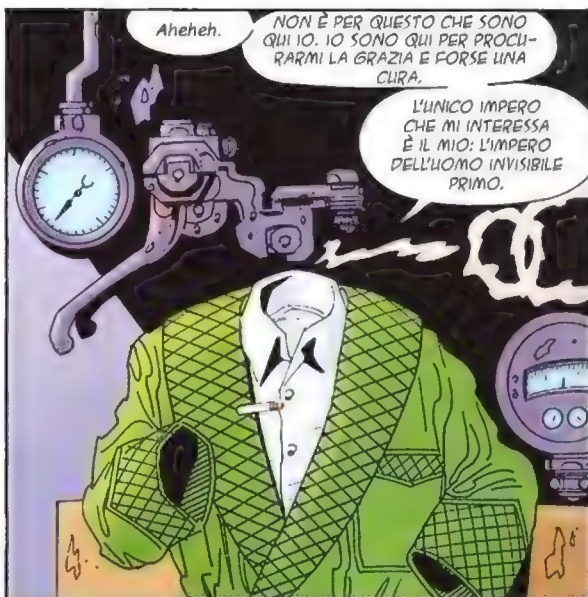
"A Limehouse."

Nella prossima storia del nostro Romanzo illustrato per ragazzi proseguiremo con questo avvincente racconto, in cui i migliori agenti dell'impero si troveranno in conflitto con lo scaltro Cinese, accompagnati da un'ampia varietà di illustrazioni a colori del nostro artista, che risulteranno certamente emozionanti per i virili e smaliziati giovani di oggi.



BENE, SIGNORI,
ORA ALMENO
SAPPIAMO PERCHÉ
SIAMO QUI.

IL SERVIZIO SEGRETO BRITANNICO,
TRAMITE CAMPION BOND E IL SUO
MISTERIOSO SUPERIORE MR. "M", CI HA
RIUNITI PER SVENTARE UNA CONGIURA
CONTRO L'IMPERO.



Aheheh.

NON È PER QUESTO CHE SONO
QUI IO. IO SONO QUI PER PROCU-
Rarmi LA GRAZIA E FORSE UNA
CURA.

L'UNICO IMPERO
CHE MI INTERESSA
È IL MIO: L'IMPERO
DELL'UOMO INVISIBILE
PRIMO.



GRIFFIN, UN NEMICO DELLA
GRAN BRETAGNA HA RUBATO
IL SUO UNICO ESEMPLARE DI
CAVORITE, LA CHIAVE PER LA
SUPREMAZIA DELL'ARIA.

POTREBBE SOCCOM-
BERE ANCHE LEI IN UN BOM-
BARDAMENTO AEREO, SENZA
CHE LA VEDA O LA PIANGA
NESSUNO. POTREBBE ACCA-
DERE A NOI TUTTI.



E-ERRENE, QUANTO
A ME, SONO PRONTO
AD AIUTARE LA CAUSA
PER QUANTO POSSI-
BILE. E SOLO CHE...

BEH, A VOLTE
NON SONO IN ME.
NON SONO CERTO
CHE SU DI ME SI
POSSA FARE SEMPRE
AFFIDAMENTO.



JEKYLL, TUTTI
ABBIAMO DEI DUBBI.
DI RECENTE ANCHE
IO NON SONO
STATO BENE, LO
AMMETTO.

EPPURE, HA
RAGIONE NEMO. SE
QUALCHE PORCO HA
LA CAVORITE, QUESTO
CONDIZIONA
NOI TUTTI.



BEN DETTO, SIR. PER UN
MOMENTO MI È QUASI SEMBRATO
DI SENTIRE IL QUATERMAIN DI
CUI LEGGEVO LE GESTA
NELLA MIA INFANZIA.

ALLORA
SIAMO D'ACCORDO,
E PROCEDIAMO
CON L'INCARICO?

NESSUNA
OBJEZIONE?
MOLTO BENE.

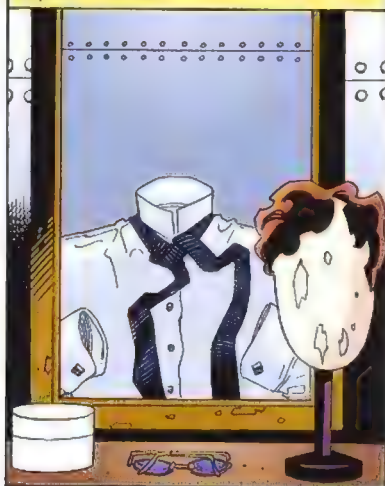
SIAMO RISOLUTI
A RINTRACCIARE IL COVO
DI QUESTO "DIABOLICO
DOTTORE" A LIMEHOUSE,
E RECUPERARE LA
CAVORITE.

DUNQUE,
LA MOZIONE
È APPROVA-
TA.

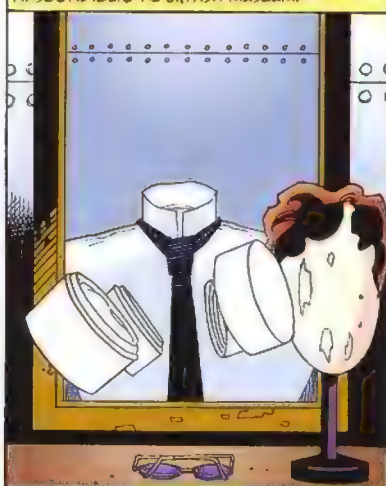


3: Les Mystères de l'Orient

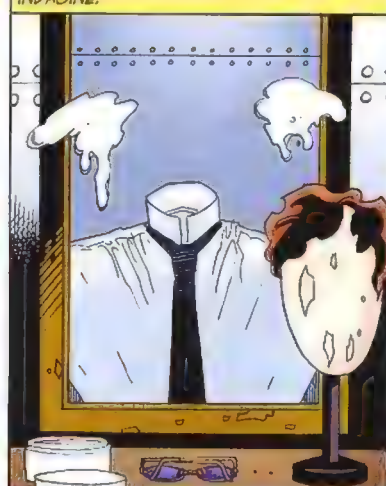
"FORMEREMO DUE GRUPPI PER LA RICOGNIZIONE DI LIMEHOUSE, UNO COSTITUITO DA MR. QUATERMAIN E DAL DR. JEKYLL, E L'ALTRO DA MR. GRIFFIN E DA ME.



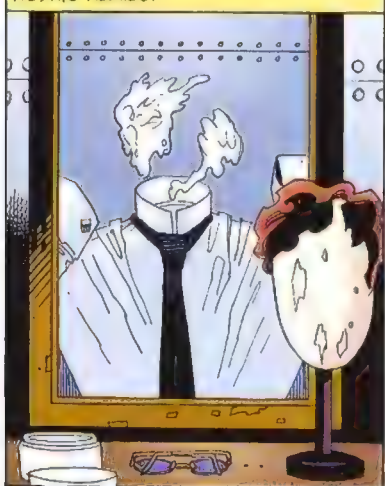
"NEMO RESTERÀ A BORDO DEL NAUTILUS... LA NOSTRA BASE OPERATIVA, POICHÉ I DOCK DI WAPPING SONO MOLTO PIÙ VICINI A LIMEHOUSE DEL NOSTRO NASCONDIGLIO AL BRITISH MUSEUM.



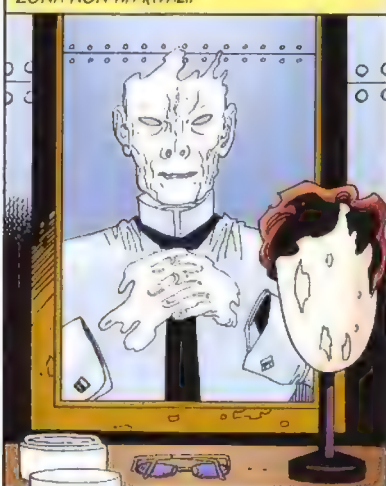
"IN BASE ALLE NOSTRE INFORMAZIONI SU QUESTO 'DIABOLICO DOTTORE', GLI ASIATICI DEL QUARTIERE SONO L'OVVIO PUNTO DI PARTENZA PER LA NOSTRA INDAGINE.



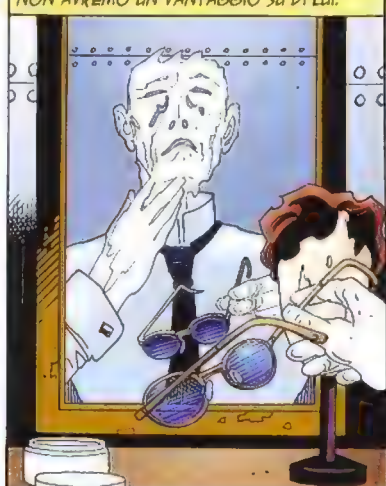
"SÌ, COME CI INDICA MR. QUATERMAIN, EGLI HA CONOSCENZE A LIMEHOUSE, ASSIEME AL DR. JEKYLL POTRÀ FORSE SFRUTTARLE PER INDIVIDUARE IL NOSTRO NEMICO.



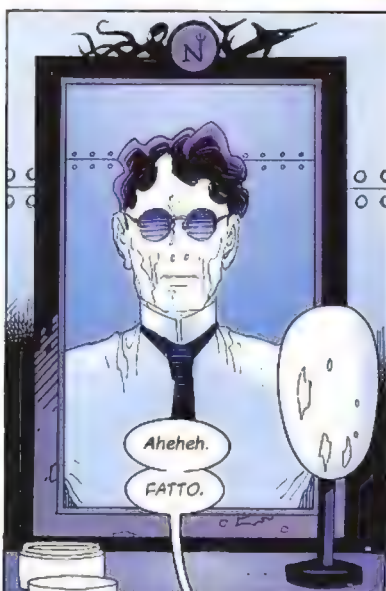
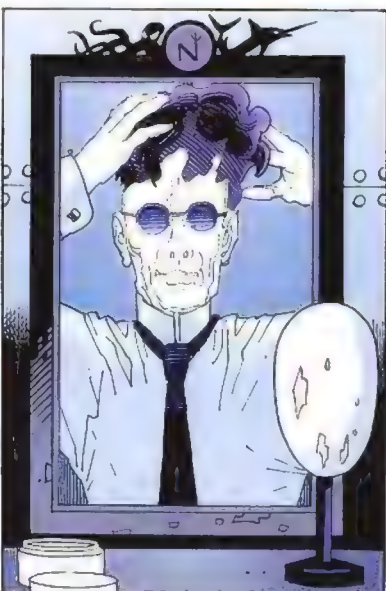
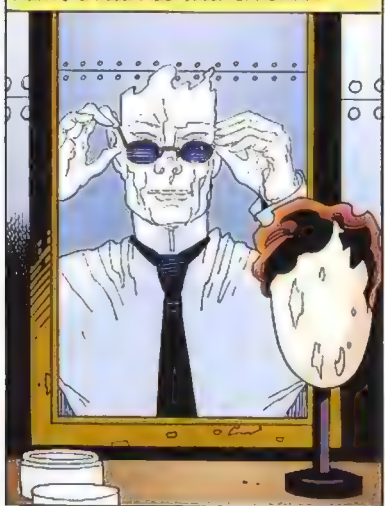
"QUANTO A NOI, MR. GRIFFIN ED IO CERCHEREMO LA SALA DA TÈ DI UN CERTO QUONG LEE CHE, A QUANTO PARE, COME CONOSCIUTORE DELLA ZONA NON HA RIVALI.



"NON DEVO SOTTOLINEARE CHE OCCORRE SVOLGERE CON DISCREZIONE LE NOSTRE INDAGINI. NON DOBBIAMO ATTRARRE L'ATTENZIONE DEL NOSTRO NEMICO FINCHÉ NON AVREMO UN VANTAGGIO SU DI LUI.



"A QUESTO SCOPO, SUGGERISCO DI RITIRARCI NELLE NOSTRE CABINE PER PREPARARCI PER L'ESCURSIONE. L'APPUNTAMENTO È ALLE DIECI SULLA BANCHINA."

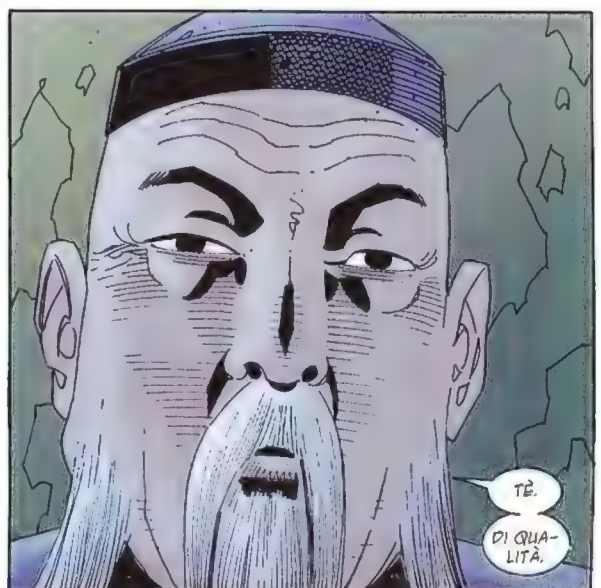


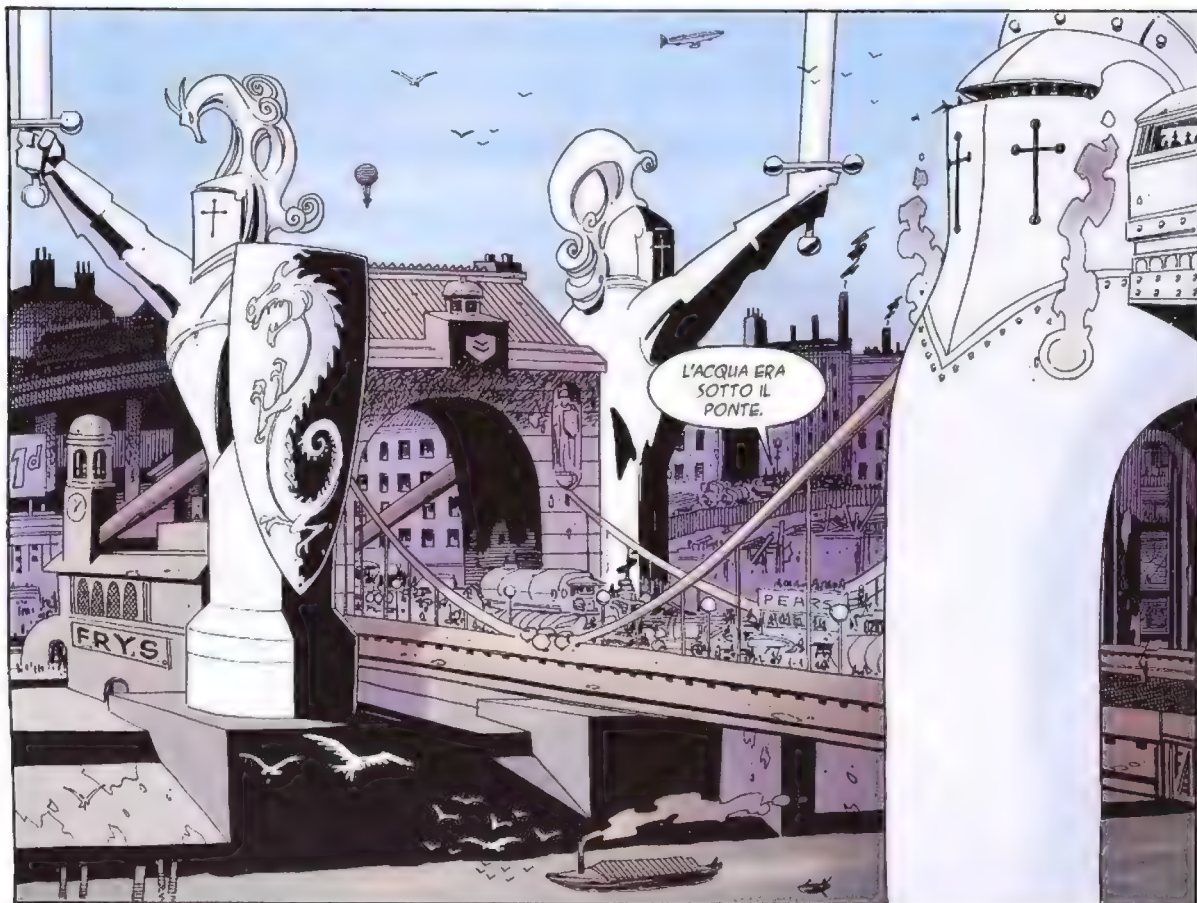
Aheheh.
FATTO.

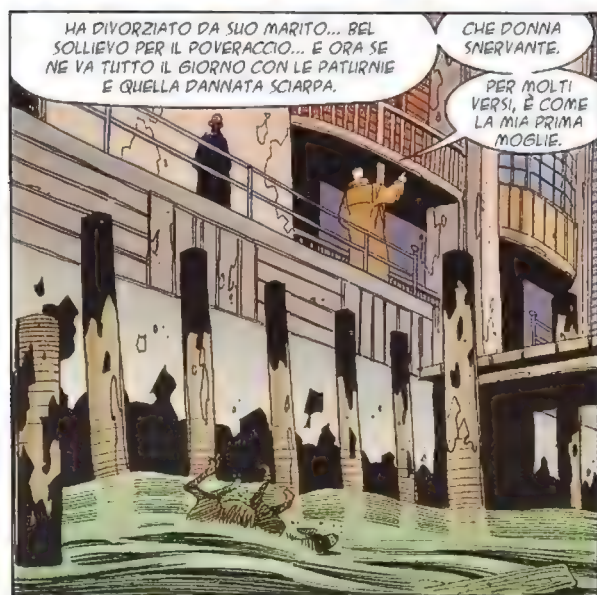
















ERA...?

OH, INTENDE
HO LING? QUEL
CANE? CERTO
CHE NO!

È... È CHE MI DOVEVA
DEL DANARO. LO
CERCAVO PER
QUESTO.



ANZI,
IO....

...ah...

要子化了
需刷要个
多些这物
主多这看
废



我要再来一份儿

好了，快一点儿
卡子等着呢



请原谅
我这儿有一把
新刷子



星星是命运的诗
没有过伤痕的人
是本未写的书

快点儿，傻子，
卡子正
作诗呢！



看这儿！
我找到一把！













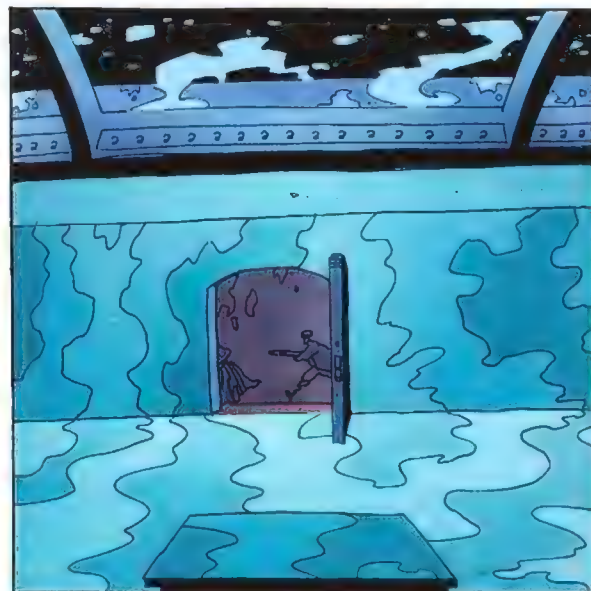











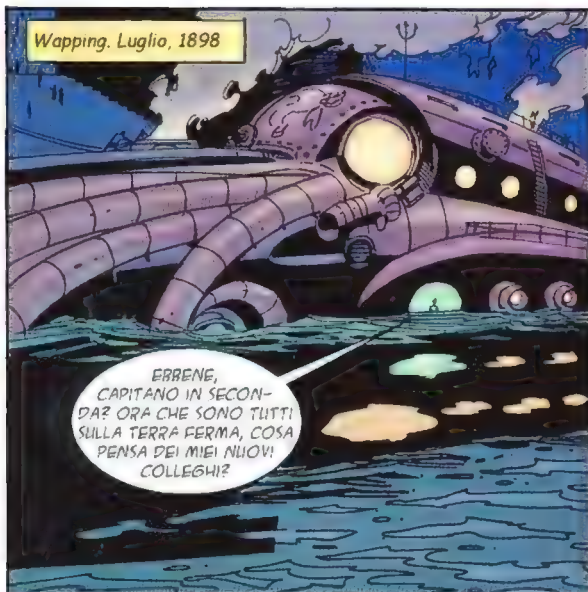




.....E POI
DISCUTEREMO
DI COSA È
CREDIBILE.

Trema, amico Lettore, all'orrido spettacolo del Malefico Mandarin, armato delle possenti armi della nostra nuova Era dell'Elettricità e deciso a usarle contro la nostra isola natale! Cosa potrà aver la meglio contro questo terribile affranto? Non dimenticare di girare pagina del nostro periodico illustrato per ragazzi e scoprire così l'esito di questo trascinante e corroborante racconto!

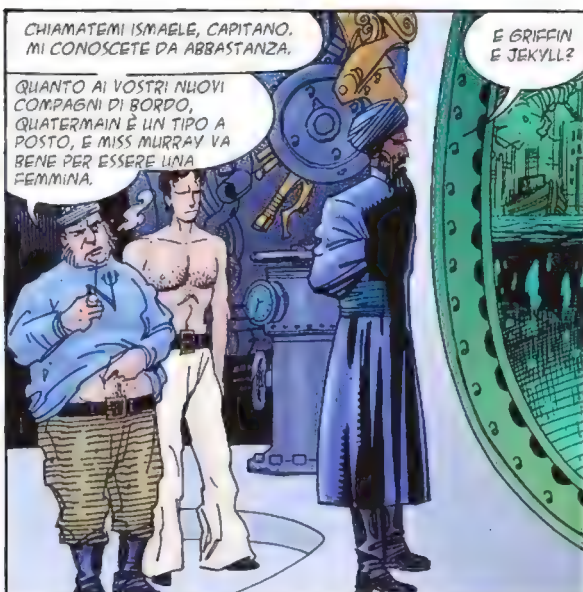
Wapping. Luglio, 1898



CHIAMATEMI ISMAELE, CAPITANO. MI CONOSCETE DA ABBASTANZA.

QUANTO AI VOSTRI NUOVI COMPAGNI DI BORDO, QUATERMAIN È UN TIPO A POSTO, E MISS MURRAY VA BENE PER ESSERE UNA FEMMINA.

E GRIFFIN E JEKYLL?



NON MI PIACCONO, SOPRATTUTTO QUELLO INVISIBILE. COMUNQUE, SE LO VOLETE SAPERE, IO E L'AMICO BROAD ARROW JACK ABBIAMO PARLATO. SECONDO NOI, NESSUNO DI LORO È UN PERICOLO.

SÌ? E CHI LO SAREBBE?



BEH, IL VOSTRO AMICO PAFETO, SIR. È LUI, MR. BOND. NON È VERO, JACK?

GIÀ. LA FAMIGLIA HA UNA BRUTTA REPUTAZIONE. NE HO SENTITO PARLARE NEI MIEI VIAGGI.

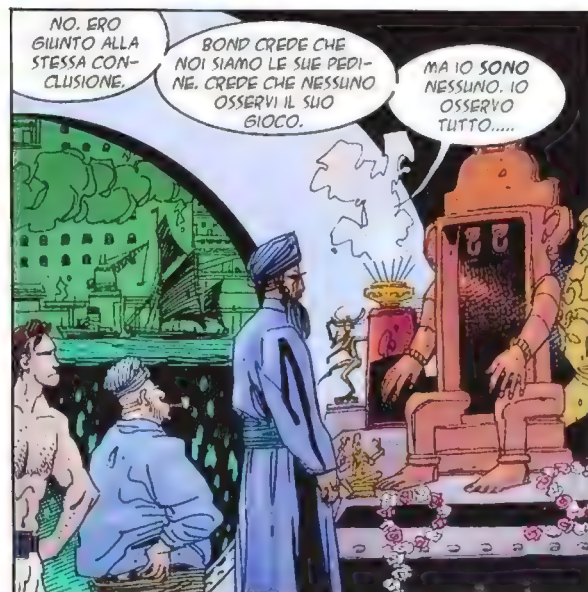
NON VI FIDATE DI LUI, CAPITANO.



NO. ERO GIUNTO ALLA STESSA CONCLUSIONE.

BOND CREDE CHE NOI SIAMO LE SUE PEDINE. CREDE CHE NESSUNO OSSERVI IL SUO GIOCO.

MA IO SONO NESSUNO. IO OSSERVO TUTTO.....



...E GIOCARE CON NEMO VUOL DIRE GIOCARE CON LA DISTRUZIONE.





SOVRA-
STIAMO UN
ARISSO SIMILE
A QUELLO DI
SATANA, MISS
MURRAY.

LA
PREGO,
NON GUARDI
IN BASSO.

4: Dieux de l'Annihilation



E LEI, SÌ, NON DEVE GUARDARE IN ALTO. SONO SVANTAGGIATA E CONFILO CHE NON FARA CATTIVO USO DELLA NOSTRA SITUAZIONE.

SIAMO PENETRATI NEL TUNNEL ABBANDONATO DI ROTHERHITHE E ORA DOBBIAMO CERCARE LA CAVORITE RUBATA.



DEVE ESSERE DI SOTTO, USATA COME MOTORE PER LA NAVE DA GUERRA VOLANTE CHE STA COSTRUIENDO IL DIABOLICO DOTTORE.

SPERIAMO DI SCENDERE DALL'IMPALCATURA PRIMA CHE CI SCORGANO I MANOVALI DEL DOTTORE.



NATURALMENTE. ORMAI NON SARÀ DISTANTE.

NATURALMENTE, LEI SI RENDE CONTO CHE IL NOSTRO AVVERSARIO CINESE VORRÀ DIRIGERE IL SUO VASCELLO PASSANDO PER L'OSPIZIO CHE HA COSTRUITO ALL'IMBOCCATURA DEL TUNNEL?

INCREDIBILE.



LO È... EPPURE TEMO CHE SIA QUESTO L'INTENTO DEL DEMONIO. È SVANITO OGNI MIO DUBBIO SULLA RICHIESTA DI BOND DI TROVARE LA CAVORITE.

TENGA BASSA LA VOCE. STANNO LAVORANDO, DIETRO QUESTE CASSE.



NON MI PARE, DA QUEL CHE VEDO, SONO TUTTI TROPPO IMPEGNATI A CHINARSI A RACCOLGERE UN MARTELLO.

COS'AZ CHE INTENDEZ MI FACCIA VEDERE...



OH MIO DIO, HA RAGIONE. IN NOME DEL CIELO SI METTA DIETRO LE CASSE.

NON SI FACCIA VEDERE DA LUI!



È-È LUI? È LUI IL SIGNORE DI LIMEHOUSE?

SI, È LUI. QUANDO L'HO VISTO L'ULTIMA VOLTA, SCRIVEVA CON UN'ACID SULLA PELLE DI UN UOMO VIVO.

LA PREGO DI SCUSARMI, MA CREDO CHE SIA L'ORA DI SCARTARE IL MIO FUCILE....

NON SIA RIDICOLO! A QUEL CHE NE SO DEI FUCILI PER ELEFANTI, QUELLO STUPO AFFARE HA UN SOLO COLPO.

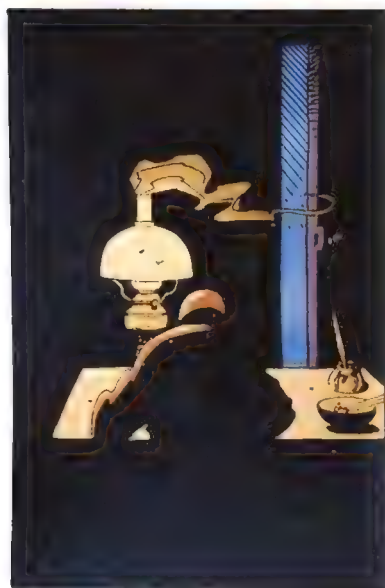
LE SUE ORDE CI SAREBBERO ADDOSSO PRIMA DI RIUSCIRE A RICARICARLO.

NON MI IMPORTA, SARÒ MOLTO PIÙ FELICE CON QUESTO SOTTOBRACCIO.















HURRURGGH!

E LA
PROSSIMA
VOLTA....

...SE DICO CHE
VOGLIO VEDERE
IL DIRETTORE....

老
天
佑
吧!
他
是
个
魔
鬼!



...MI POR-
TATE....

...DIRETTORE!

EEEEAAAGH!

J-JEKVILL?
JEKVILL, È...
È LEI?



CERTO CHE NO,
IMBECILLE DI UNO
SCHERZO DI NATURA.
SONO EDWARD HYDE.
PIACERE DI CONO-
SCERLA, MR. GRIFFIN.

AH...DOB-
BIAMO MUOVERCI
IN FRETTA. HA...HA
APPICCATO UN
INCENDIO....



OH, LO VEDO,
MR. GRIFFIN.

NON SONO
CIECO, SA?

COSA?

COSA
GUARDA?



IO?

NIENTE.

PROCEDIAMO COL
DIVERSIVO, D'ACCORDO?

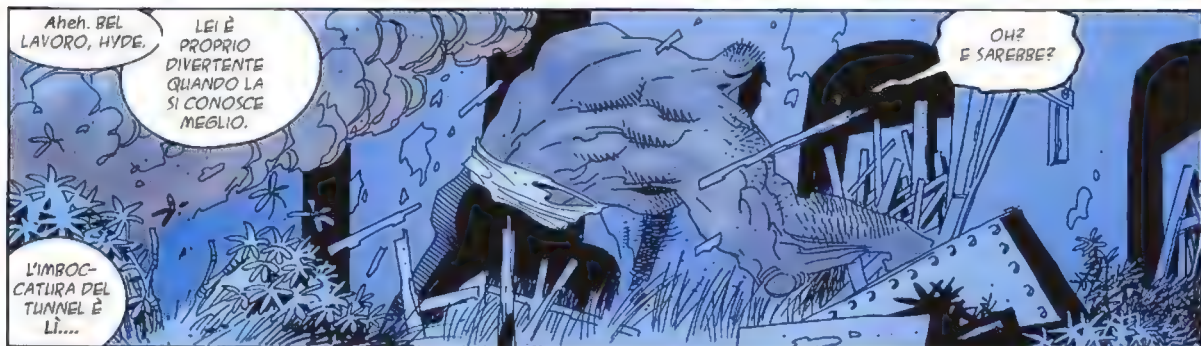
OVUNQUE LEI
SI TROVI.

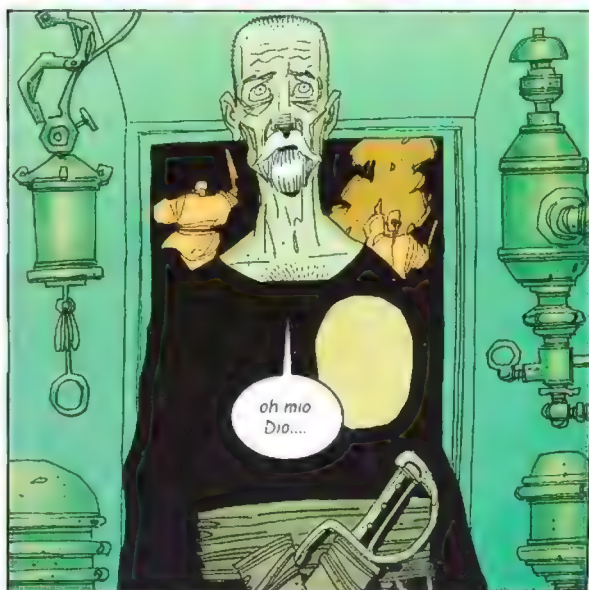


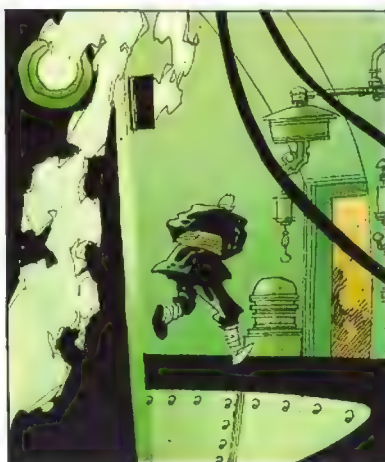
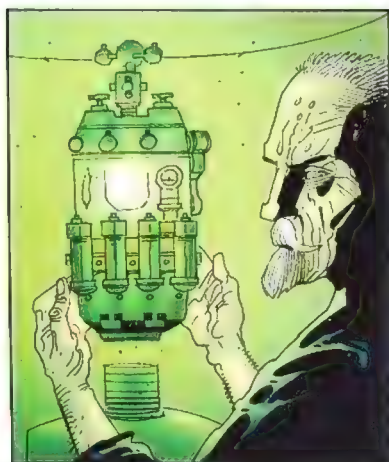
OH, DIO!
GUARDATELO!
COSA È?

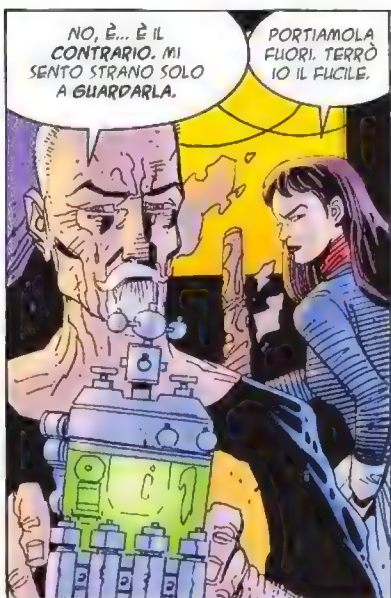
GUARDATE,
UN INCENDIO!
L'OSPIZIO È
IN FIAMME

AAAAH!

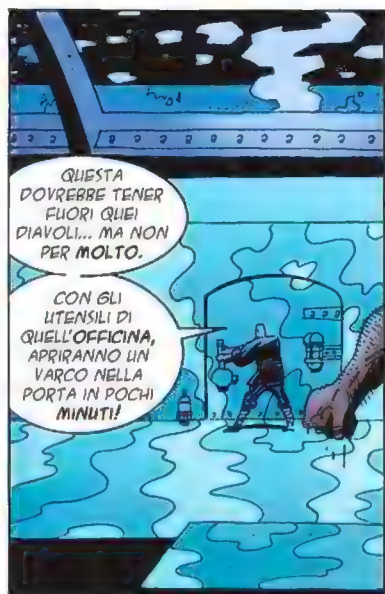












QUESTA
DOVREBBE TENER
FUORI QUEI
DIAVOLI... MA NON
PER MOLTO.

CON GLI
UTENSILI DI
QUELL'OFFICINA,
APRIRANNO UN
VARCO NELLA
PORTA IN POCHI
MINUTI!



ARRRGH.
FACCIANO PURE.
POSSO UCCIDERE QUEI
PICCOLI BASTARDI NON
APPENA MI SALTANO
ADDOSSO....

NO,
HYDE, NON
PIÙ. SONO A
CENTINAIA...



...E SE NON
PENSIAMO IN FRETTA
A QUALCOSA, CI UCCI-
DERANNO TUTTI.

Aheh. O
TUTTI QUELLI
CHE RIUSCIRAN-
NO A VEDERE.



GRIFFIN, SE
ARRIVIAMO A
TANTO, LA LICCIDO
IO DI PERSONA!

Aheheh.
ATTENTO,
QUATERMAIN,
CHE NON VEDE
CHI HA
D'AVANTI.

Hmmm.



SMETTETE DI
LITIGARE! HO
UN'IDEA.

SE RIUSCIRIAMO
A ROMPERE IL
VETRO QUI SOPRA,
POTREMMO FUGGIRE
NEL TAMIGI.

RIDICOLO.
ANNEGHE-
REMMO.



MA LA CAVORITE?
NON CI SPINGEREBBE
VERSO L'ALTO ATTRAVERSO
L'ACQUA?

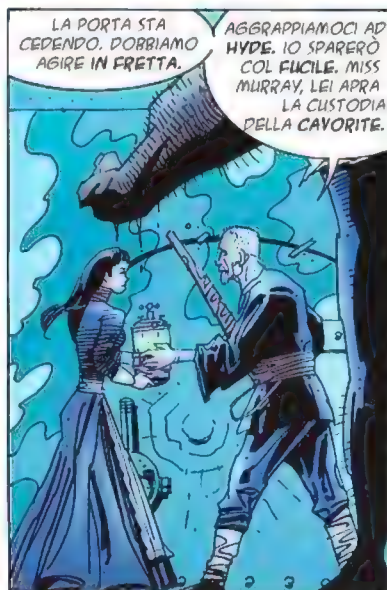
BEH....
FORSE.

MEGLIO
CHE ESSERE
MASSACRATI,
SUPONGO.



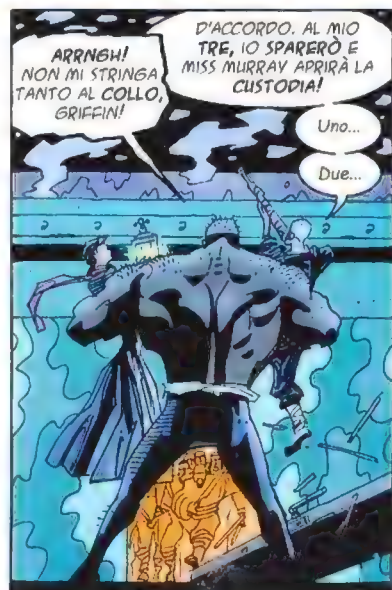
È UN'IDEA STUPIDA. QUEL
VETRO È TANTO SPESSO CHE
NON LO POTREI ROMPERE
NEANCHE IO!

E IL FUCILE
PER ELEFANTI
DI QUATERMAIN?



LA PORTA STA
CEDENDO. DOBBIAMO
AGIRE IN FRETTA.

AGGRAPPIAMOCI AD
HYDE. IO SPARERÒ
COL FUCILE. MISS
MURRAY, LEI APRÀ
LA CUSTODIA
DELLA CAVORITE.

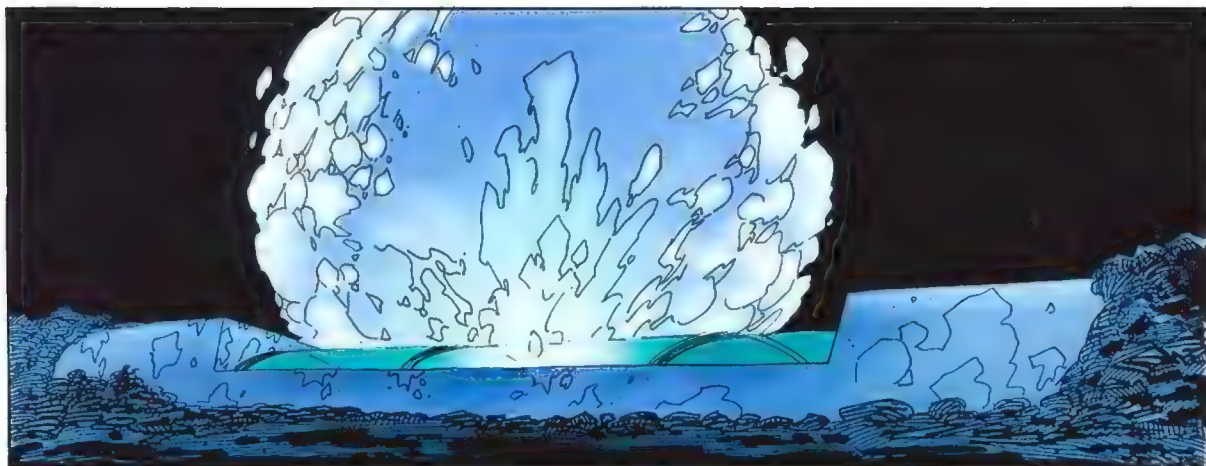


ARRNGH!
NON MI STRINGA
TANTO AL COLLO,
GRIFFIN!

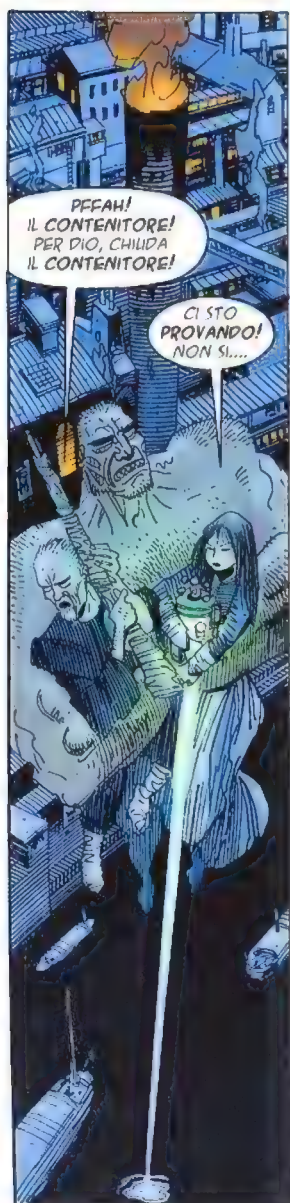
D'ACCORDO. AL MIO
TRE, IO SPARERÒ E
MISS MURRAY APRIRÀ LA
CUSTODIA!

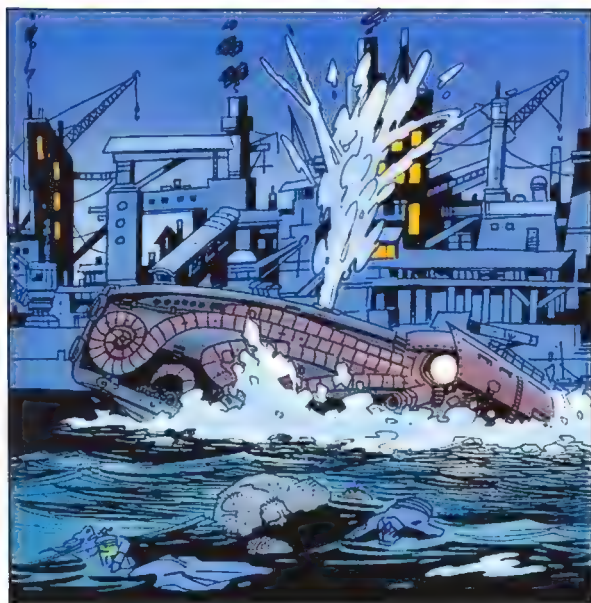
Uno...

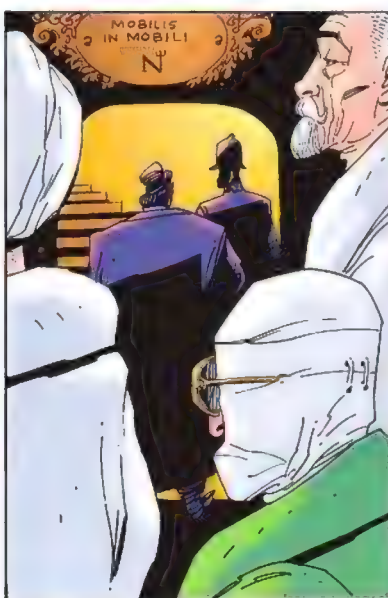
Due...

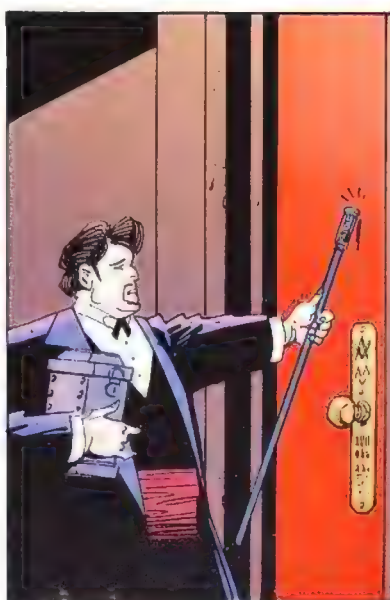
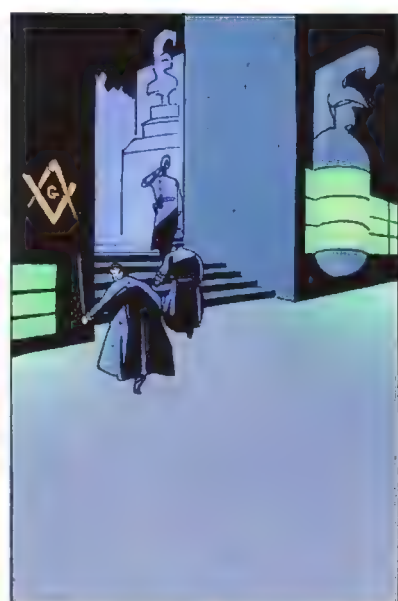














Reichenbach,
Svizzera.
4 Maggio 1891

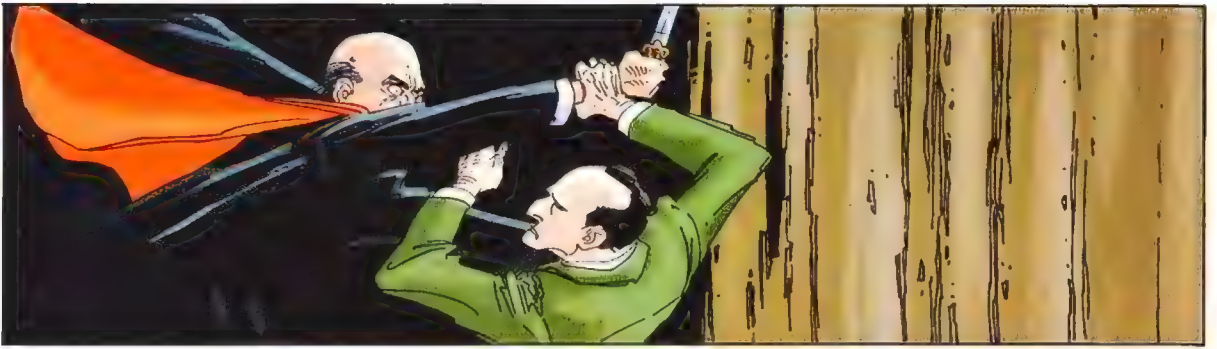
PUNQUE...

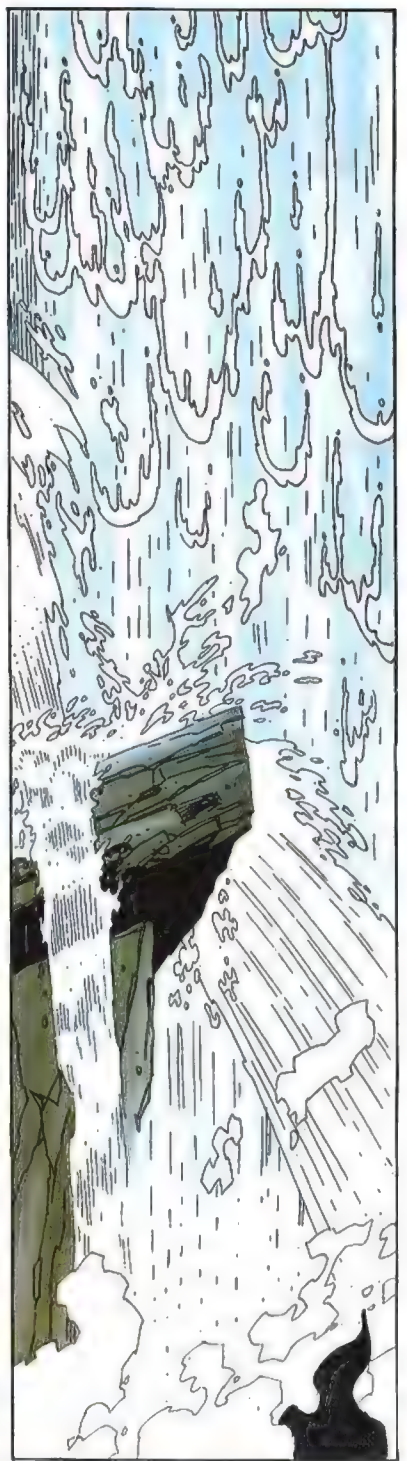
ECCOCI
QUI.

5: Apparences & Manipulations...











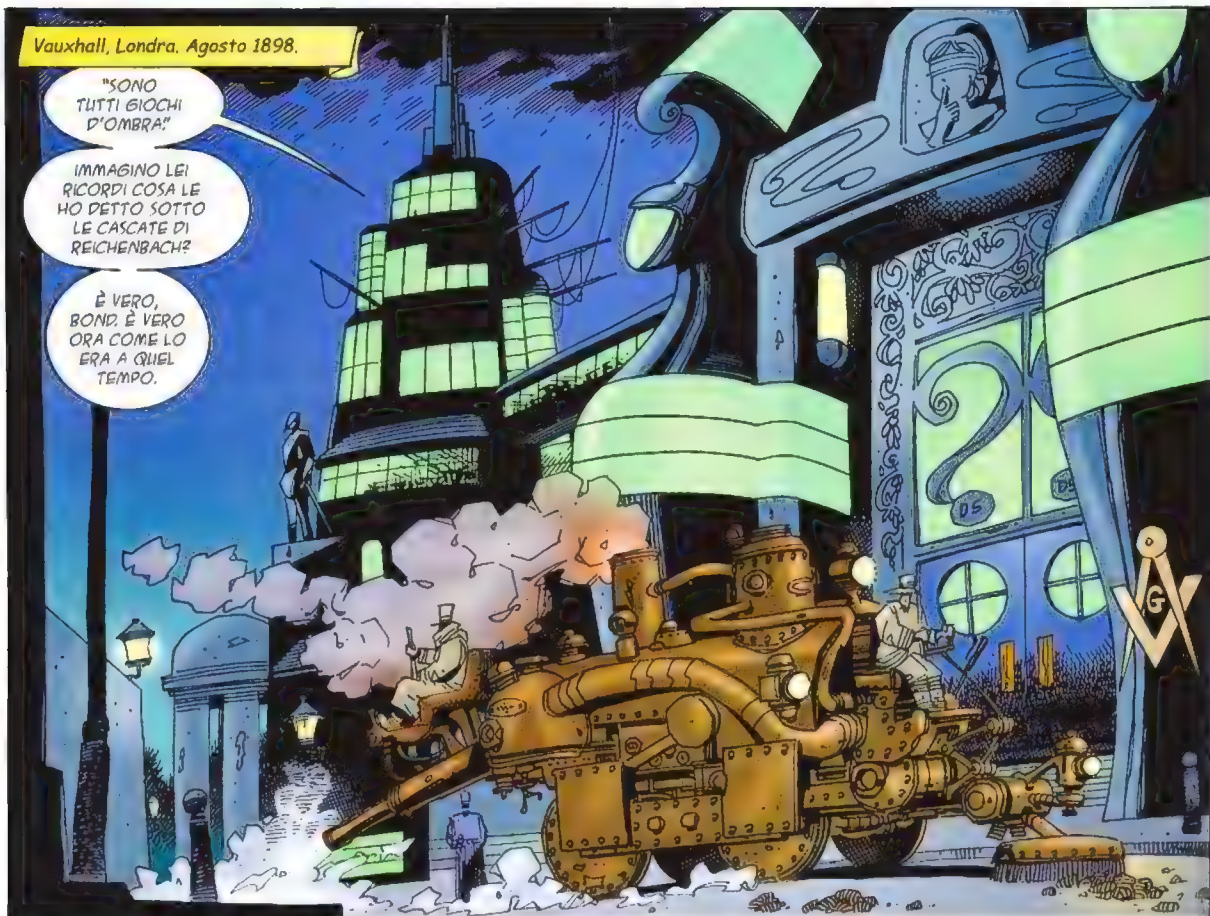


Vauxhall, Londra, Agosto 1898.

"SONO
TUTTI GIOCHI
D'OMBRA!"

IMMAGINO LEI
RICORDI COSA LE
HO DETTO SOTTO
LE CAScate DI
REICHENBACH?

È VERO,
BOND. È VERO
ORA COME LO
ERA A QUEL
TEMPO.



IL SERVIZIO SEGRETO INGLESE MI HA
CREATO, BOND. MI HANNO RECLUTATO
CHE ERO ANCORA ALL'UNIVERSITÀ,
COME HANNO FATTO CON LEI.

NATURALMENTE,
ECCELLEVO NELLO
SPIONAGGIO.

QUANDO NACQUE L'IDEA DI FAR
FABBRICARE ALL'IMS UN SIGNORE
DEL CRIMINE CON CHI CONTROLLARE
E SORVEGLIARE IL MONDO
CRIMINALE, IO FUI UNA SCELTA
OVVIA.



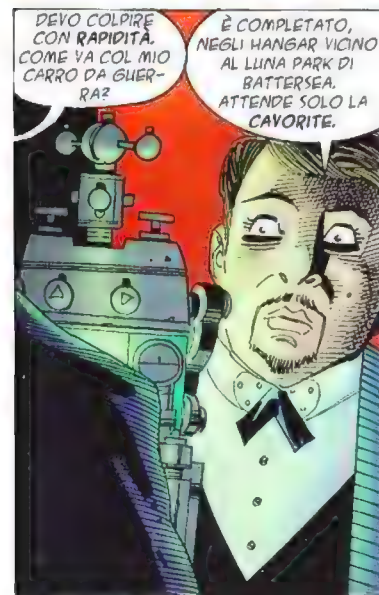
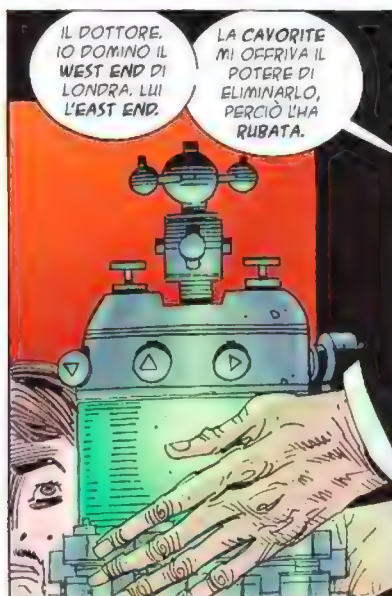
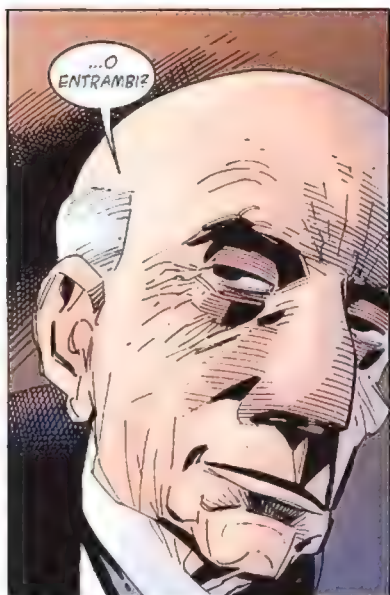
DOPO REICHENBACH FUI RICHIAMATO
QUI, DOVE ASCESI FINO A DIVENTARE
DIRETTORE, NONOSTANTE LE
FARFUGLIANTI OBIEZIONI DI ROSPI
AMAREGGIATI COME MYCROFT
HOLMES.

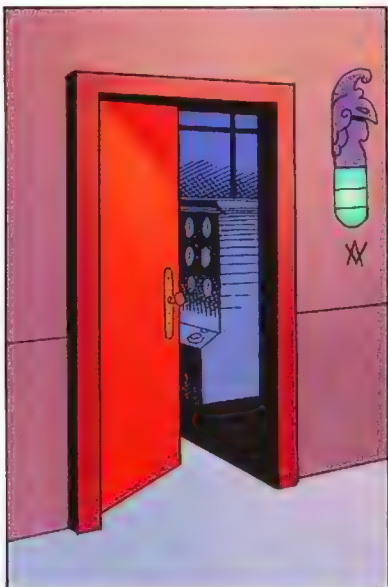
FRATTANTO,
SUBALTERNI COMPE-
TENTI COME MORAN
MANTENGONO IL MIO
IMPERO CRIMINALE.

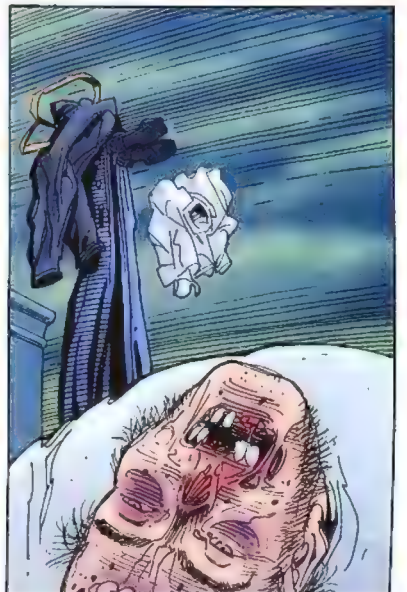
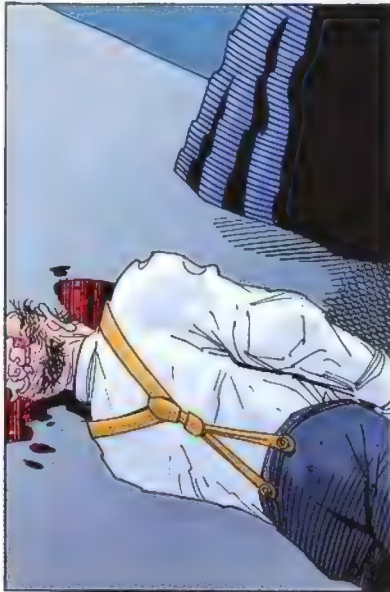
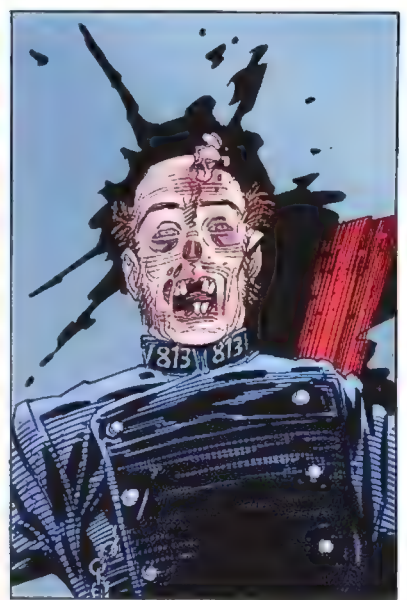
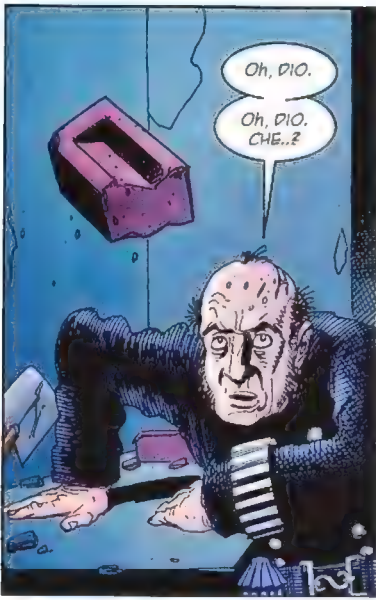
VEDE, QUANDO
SI GIOCA CON LE
OMBRE, A VOLTE LE
OMBRE DIVENTANO
REALI.

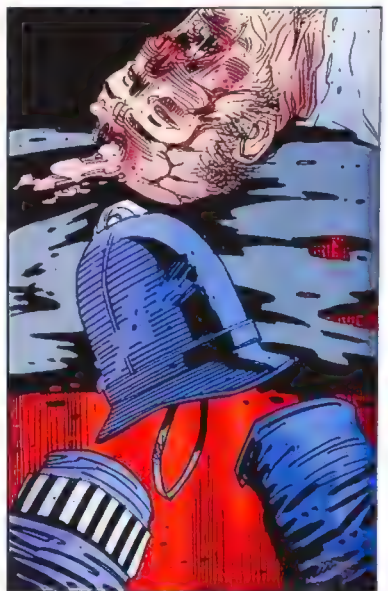
NON È
STRANO?

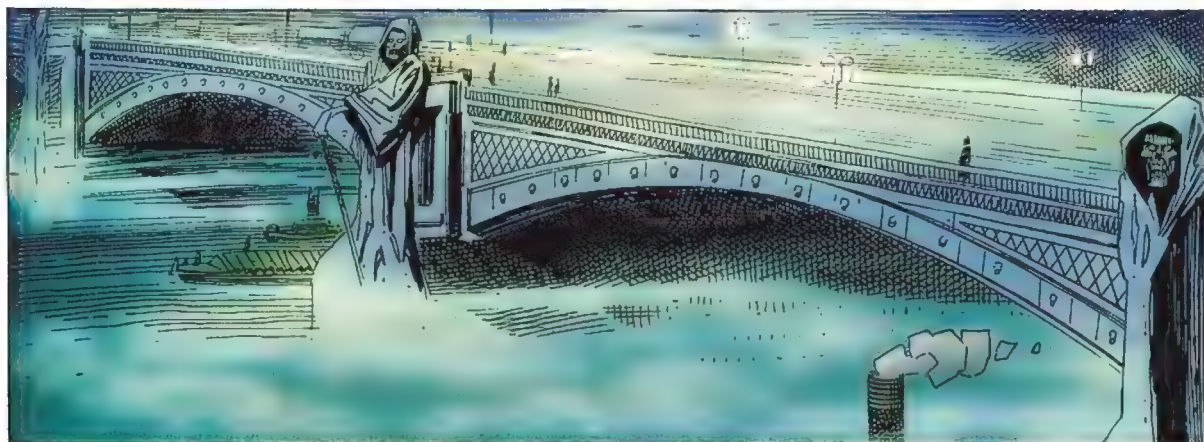
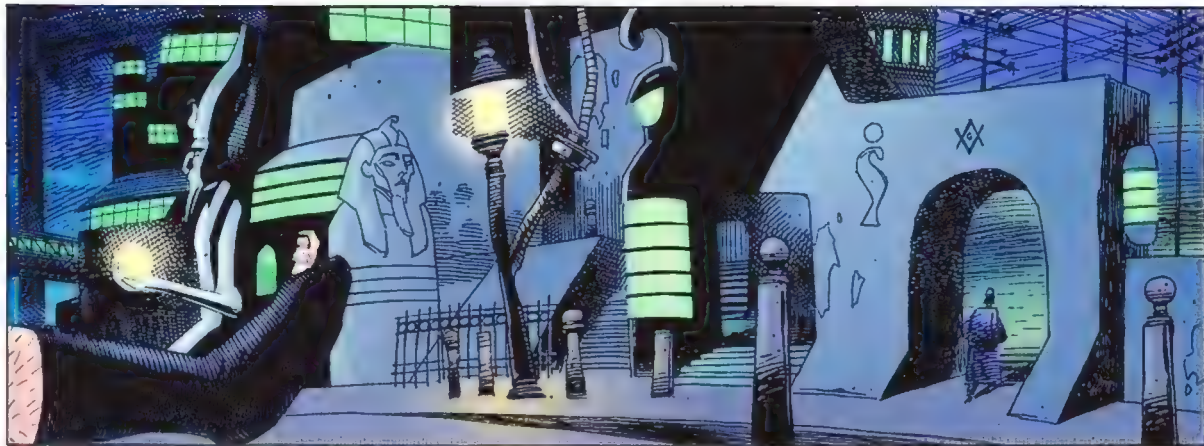


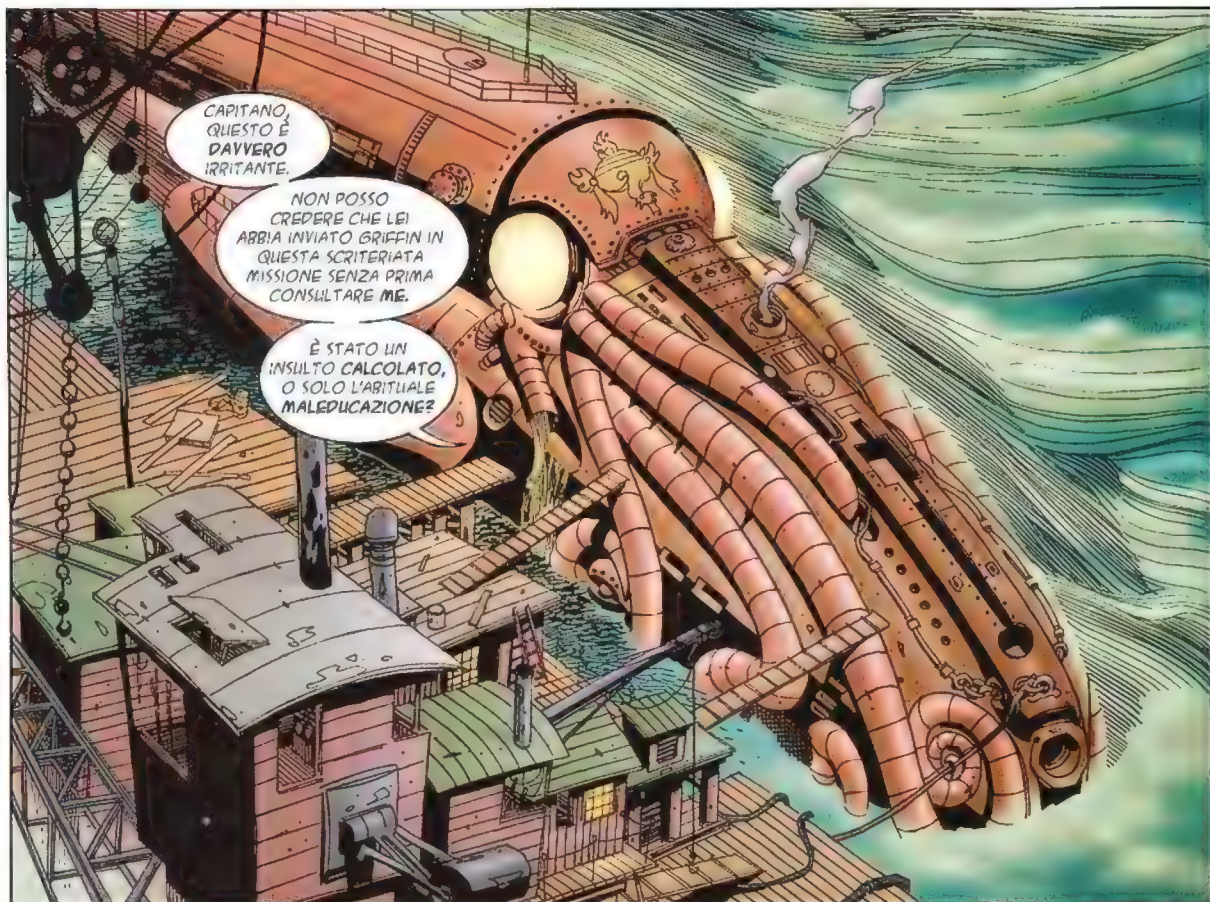












CAPITANO,
QUESTO È
DAVVERO
IRRITANTE.

NON POSSO
CREDERE CHE LEI
ABBA INVIATO GRIFFIN IN
QUESTA SCRITERIATA
MISSIONE SENZA PRIMA
CONSULTARE ME.

È STATO UN
INSULTO CALCOLATO,
O SOLO L'ABITUALE
MALEDECAZIONE?



MADAME, LA PREGO DI NON
USARE QUEL TONO CON ME
A BORDO DELLA MIA NAVE!

MA AVENDO RESTITUITO
A MR. BOND E AL SUO
PRINCIPALE LA FAVORITE,
MI RENDO CONTO DI NON
FIDARMI DI LORO.

MA SI FIDA DI
GRIFFIN COME
SPAZZ DELL'UOMO
INVISIBILE?

LEI LO
SAPEVA, MR.
QUATERMAIN?

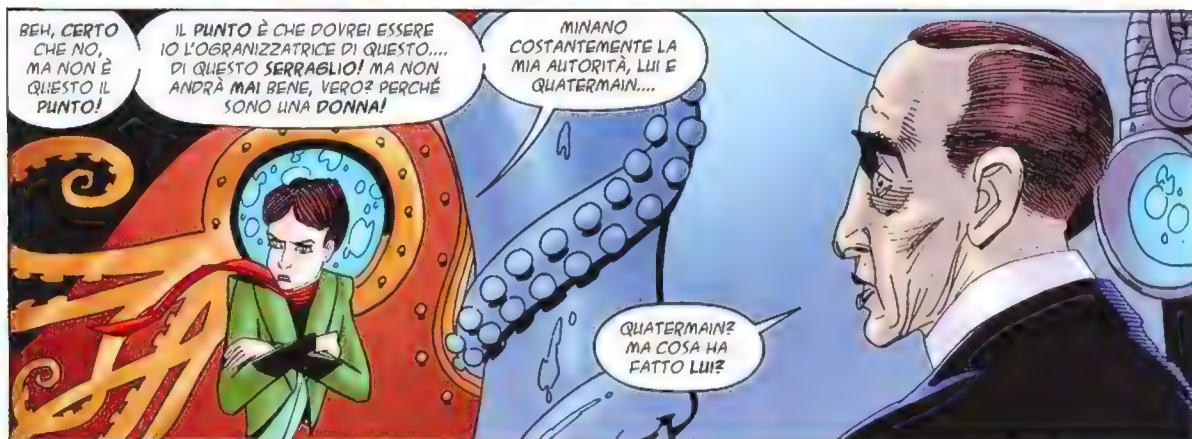


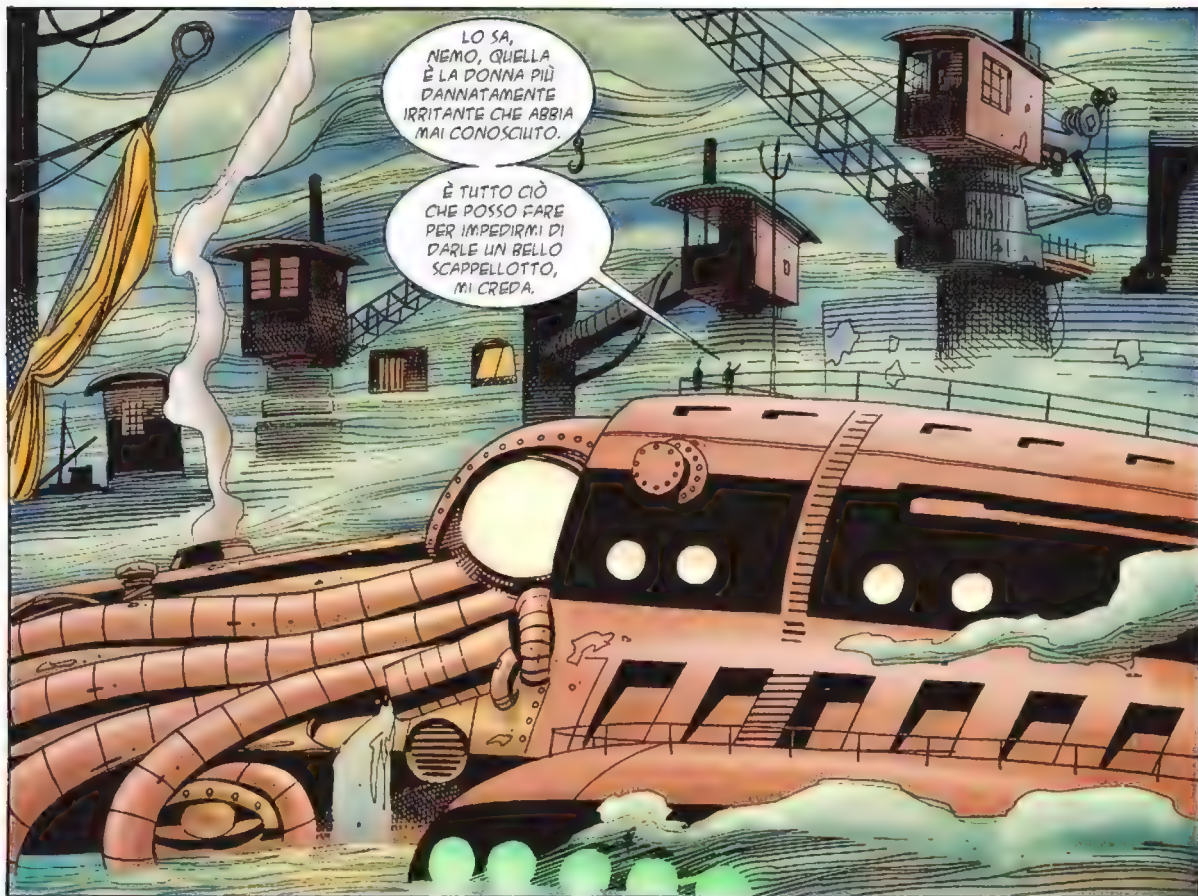
GUARDI, NON COMINCI CON
ME! NO, NON LO SAPEVO, MA
PER SUA INFORMAZIONE, CREDO
CHE NEMO ABBA FATTO
BENE. NEANCHE IO MI
FIDO DI BOND.

ORA, SE VOLETE
SCUSARMI, CREDO
CHE SALIRÒ SUL
PONTE!

LA
SEGUO.

OH, SEMPRE
GLI STESSI! MA
SIETE UOMINI O
RAGAZZINI?





LO SA,
NEMO, QUELLA
È LA DONNA PIÙ
DANNATAMENTE
IRRITANTE CHE ABBIA
MAI CONOSCIUTO.

È TUTTO CIÒ
CHE POSSO FARE
PER IMPEDIRMI DI
DARLE UN BELLO
SCAPPELLOTTO,
MI CREDA.

Hmm. PER ME, NON È
PIÙ PENOSA DELLA
MAGGIORPARTE DELLE
OCCIDENTALI. TUTTE
QUANTE DISOBBEDIS-
CONO AI LORO UOMINI
E SI VESTONO COME
SGUALDRINE.

AH...SÌ.
BEH, PUÒ
DARSI.

MISS MURRAY,
PERÒ... SA NIENTE
DI LEIZ È STATA
SPOSATA, NON È
VERO?



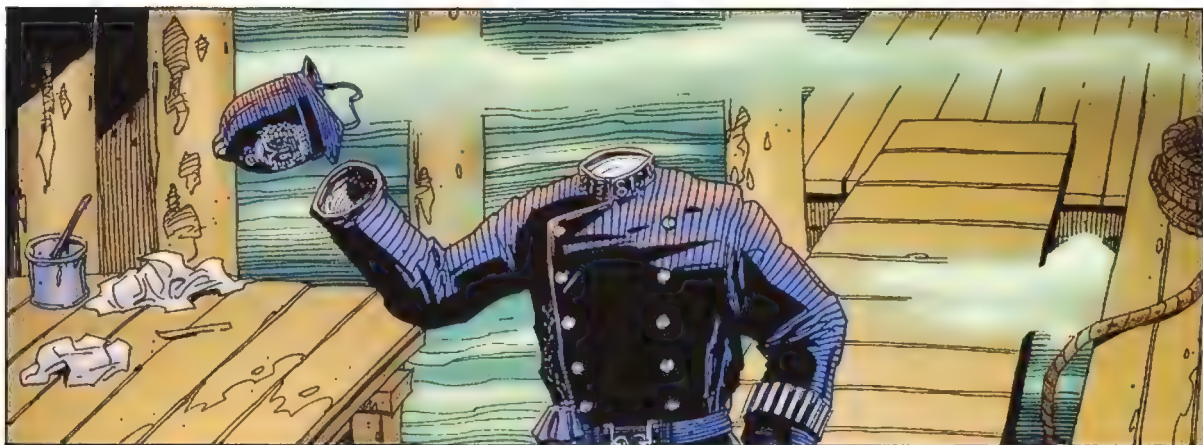
CREDO DI SÌ. CON UN
UOMO SFORTUNATO,
E CERTAMENTE MALE-
DETTO DI NOME
HARKER.

C'È STATO
UNO SCANDALO,
DOPO DI CHE HANNO
SUBITO UNO DI QUEI
DIVORZI INGLESI.

DEL PERCHÉ LE
AUTORITÀ ABBIANO
SCELTO LEI PER RIUNIRE IL
NOSTRO GRUPPO, NON
NE HO IDEA.

A PROPOSITO DI
AUTORITÀ, COSA FA
QUEL POLIZIOTTO?
SI AVVICINA AL
NAUTILUS....







...TERMINI?



GRIFFIN, DANNATO PAZZO! CHE SIGNIFICA QUESTO? QUAL È LA RAGIONE DI QUESTA DIVISA DA POLIZIOTTO?

AVEVO FREDDO. L'ARIA SI STA FACENDO BELIDA LÀ FUORI, SAPETE.

INOLTRE, HO SENTITO CHE LE SIGNORE TROVANO IRRESISTIBILI LE UNIFORMI. CONCORDA CON ME, MISS MURRAY?

HA FERITO QUALCUNO. HA UCCISO UN AGENTE....



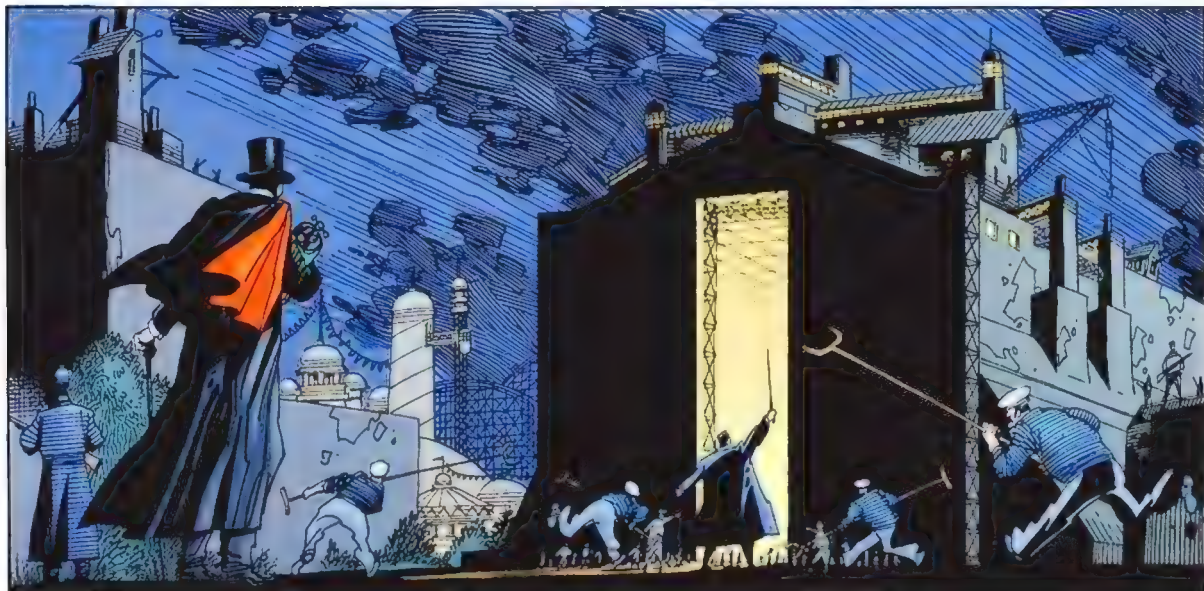
"OH CIELO! HA FERITO UN POVERO POLIZIOTTO!"

OH, SCUSATEMI. CREDEVO FOSSIMO UN'UNITÀ MILITARE SEGRETA, MA INVECE SIAMO UN CIRCOLO DI MAGLIERIA!

GRIFFIN, LEI DOVEVA SMASCHERARE BOND E I SUOI SUPERIORI!

HA SCOPERTO NULLA, O SI È DATO SOLO ALL'OMICIDIO?





MORIARTY? IL PROFESSOR MORIARTY, L'ARCINEMICO DI SHERLOCK HOLMES? MA...

MA È MORTO.

LO SONO ENTRAMBI.

EVIDENTEMENTE NO.

SEMBRA CHE ALLE CASCADE DI REICHENBACH SOLTANTO IL DETECTIVE ABBA INCONTRATO LA SUA NEMESI. MORIARTY È SOPRAVVISSUTO.

LIMEHOUSE FORSE NO.

ALLORA...CI HA FATTO RECLUPERARE LA CAVORITE PER USARLA NELLA SUA NAVE DA GUERRA.

LA GUERRA AEREA. NON C'È POSSIBILITÀ DI DIFESA.

NON NE SONO SICURO. FORSE HO QUALCOSA QUI SUL NAUTILUS.

MIGLIO IMPEDIRGLI DIRETTAMENTE DI PRENDERE QUOTA...

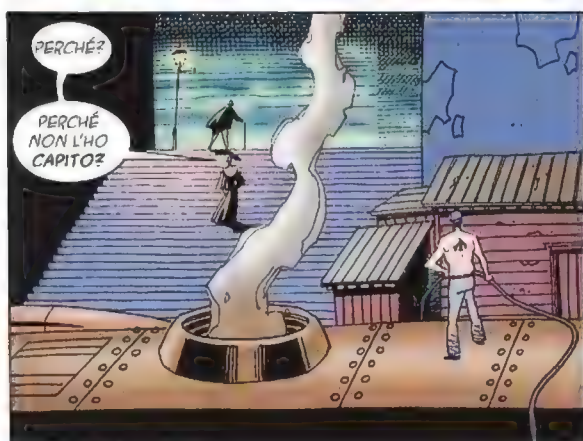
CONCORDO. DOVE TENGO QUESTO "CARRO DA GUERRA"?

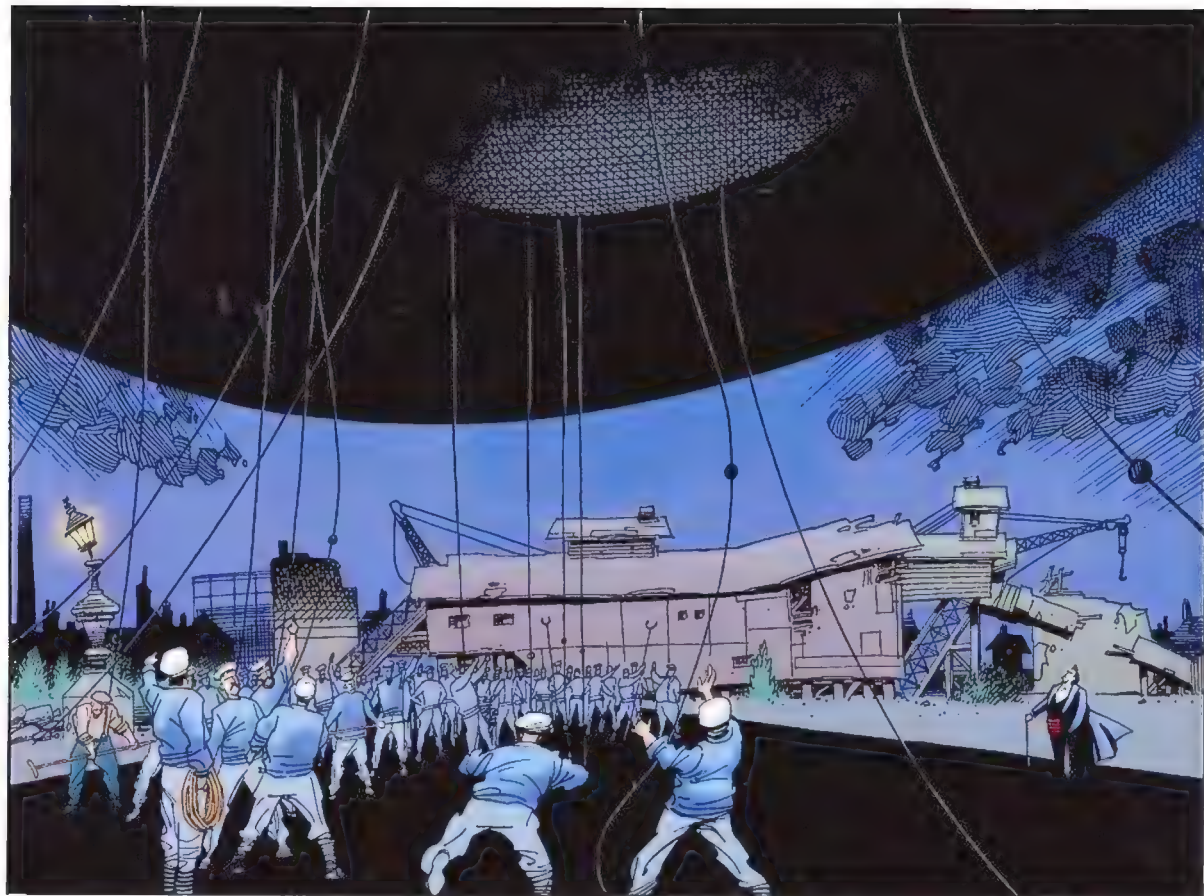
BEH, HANNO PARLATO DEL LUNA PARK DI BATTERSEA...

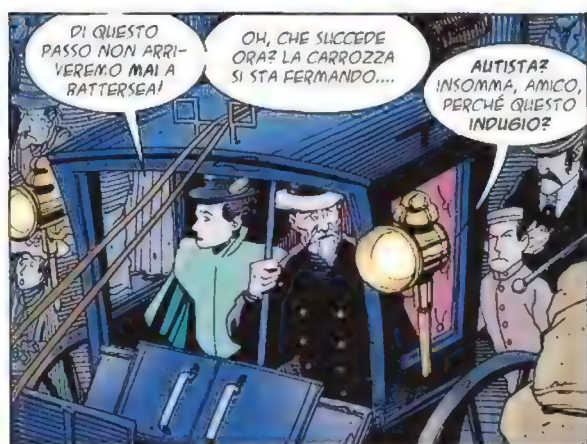
MI DIRIGERÒ SUBITO LÌ. FERMERÒ UNA CARROZZA...

VENGO CON LEI. IL CAPITANO PUÒ RESTARE QUI E LAVORARE AL SUO PIANO DI EMERGENZA.

PREGO SOLO CHE NON SIA TROPPO TARDI...

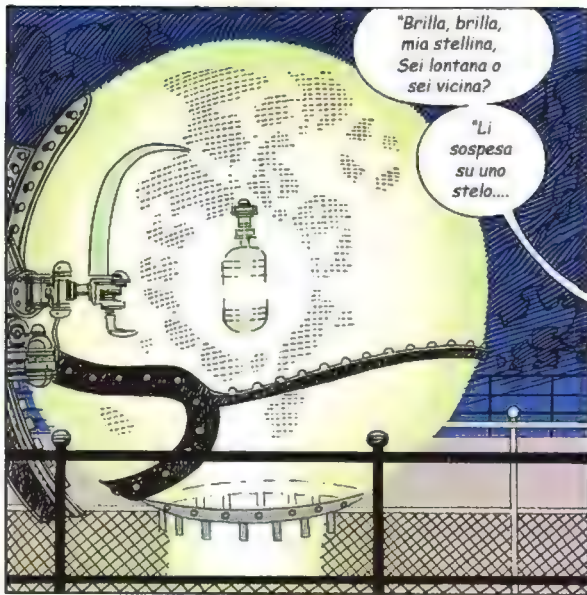








Nel prossimo episodio, nella straziante conclusione della nostra splendida storia, trascenderemo i limiti degli umani spettacoli nella nostra raffigurazione di questa battaglia per la conquista della sommità dei cieli! Se siete uomini e non vili cani delle Fiandre, allora in nome di D... non perdetevi il copioso apice del nostro racconto!



"Brilla, brilla,
mia stellina,
Sei lontana o
sei vicina?"

"Li
sospesa
su uno
stelo...."



"...un
diamante su
nel cielo."

UN DIAMANTE
SU NEL CIELO. SA,
SERGENTE, MI
SEMBRA QUASI DI
AMARLA, QUESTA
CAVORITE.

QUESTO
MERAVIGLIOSO
MATERIALE
CELESTE...

SIR?



MI HA
DONATO IL CIELO,
QUESTO ELEMENTO
PER CUI CERTO
ERO NATO!

AH, SERGENTE,
LA SUA ANIMA FREME
QUANTO LA MIA DI
FRONTE A QUESTI MARI
DI NUBI, A QUESTA
VEDUTA DIVINAZ

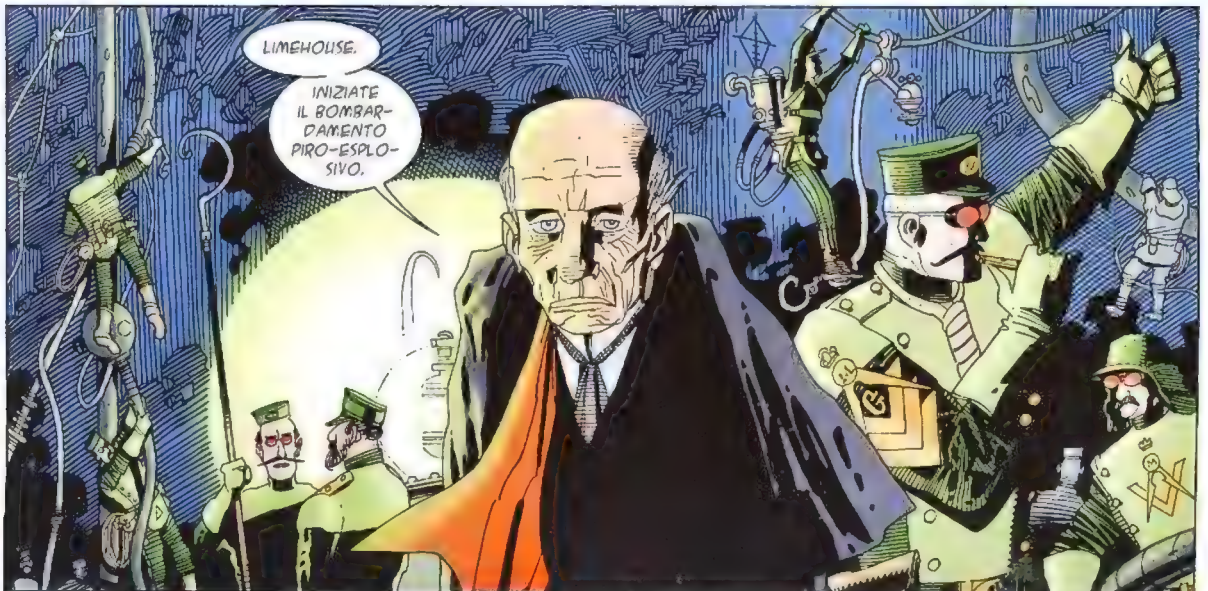
A QUESTO
DIVINO
POTERE?



GUARDI
LAGGIÙ. LONDRA.
LA GUARDIA.

IL TAMIGI È UN
MERAVIGLIOSO TORRENTE
DI PIPÌ ARGENTATA SOTTO
LA LUNA D'AGOSTO.

QUANTE LUCI AMMUCCHIAIE,
QUANTE INNUMEREVOLI PICCOLE
VITE. LA GENTE POVERA MA
ONESTA DI SPITALFIELDS, DI
HACKNEY, SHOREDITCH,
WAPPING....



LIMEHOUSE.

INIZIATE
IL BOMBAR-
DAMENTO
PIRO-ESPLO-
SIVO.

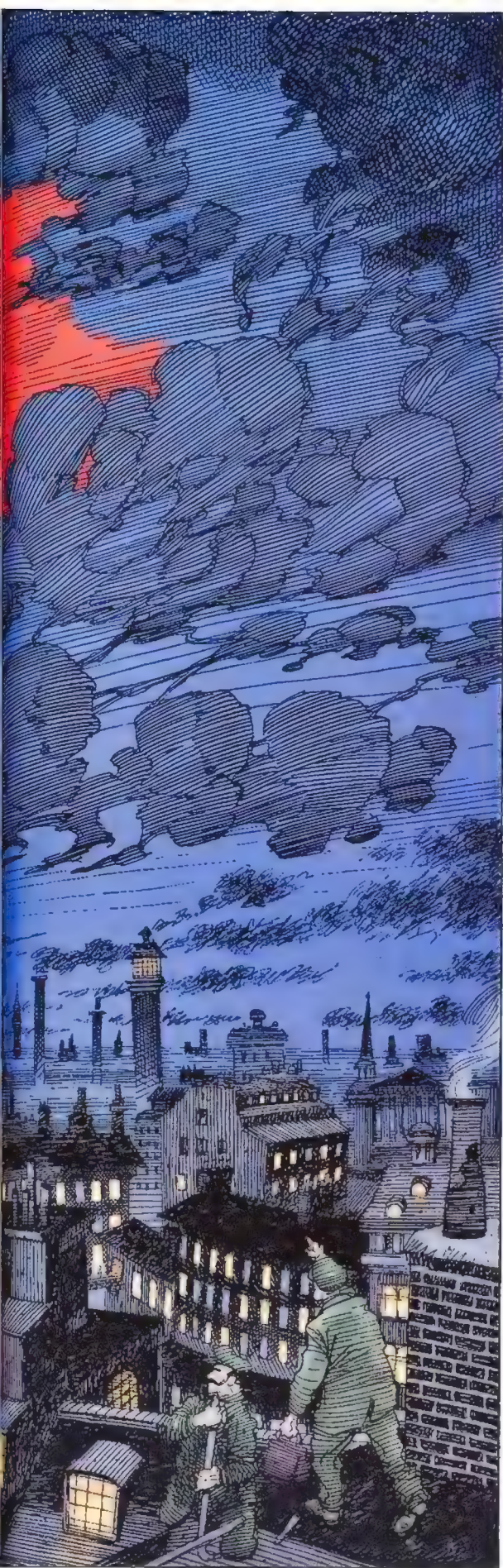


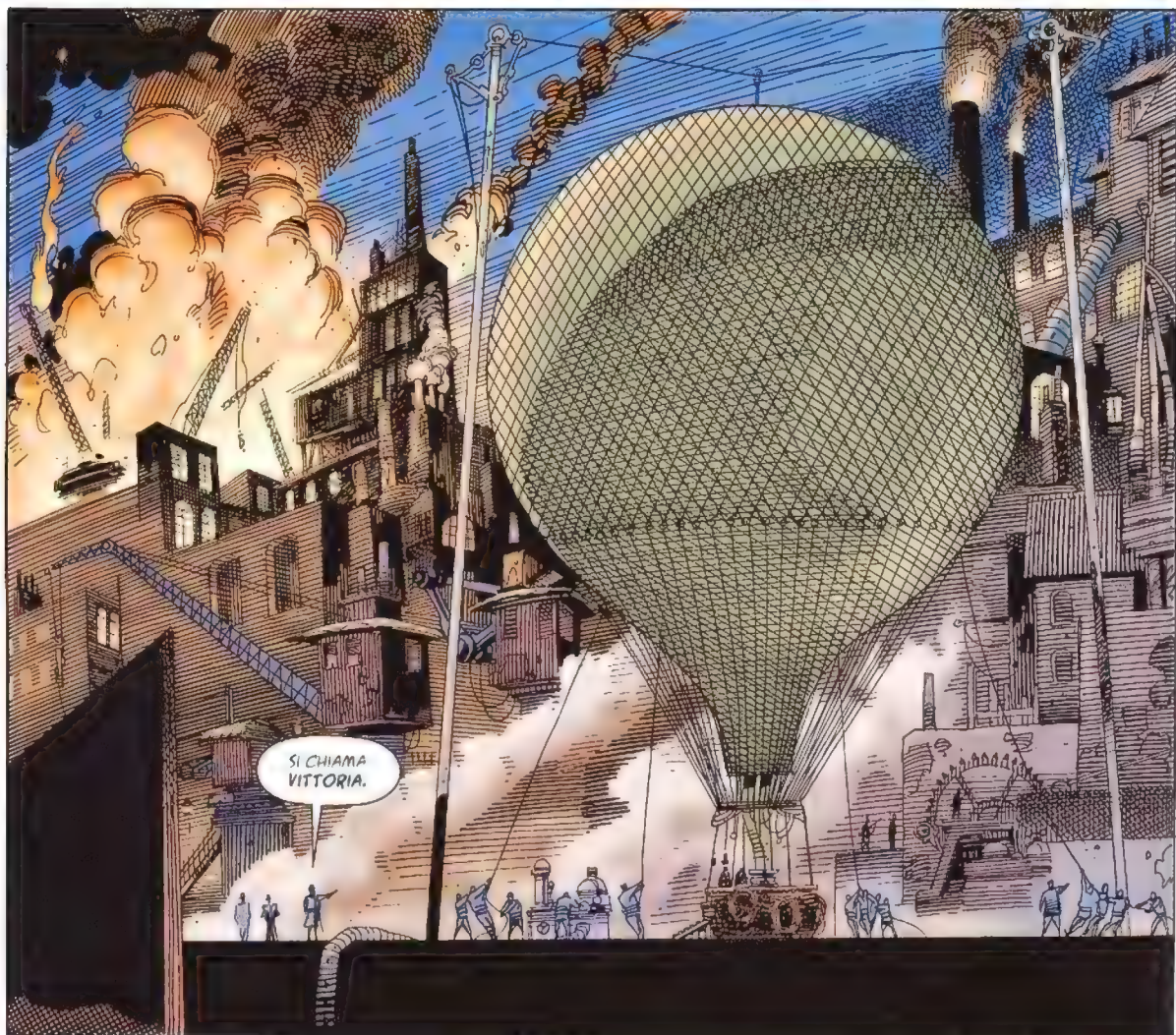
6: Le Jour du Firmament

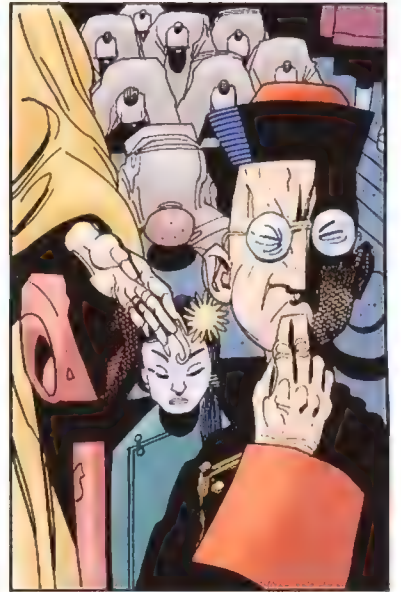
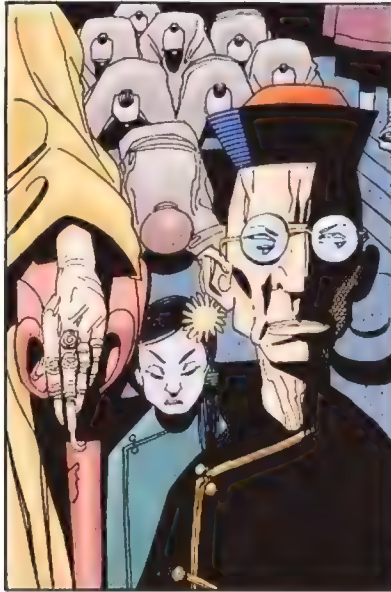
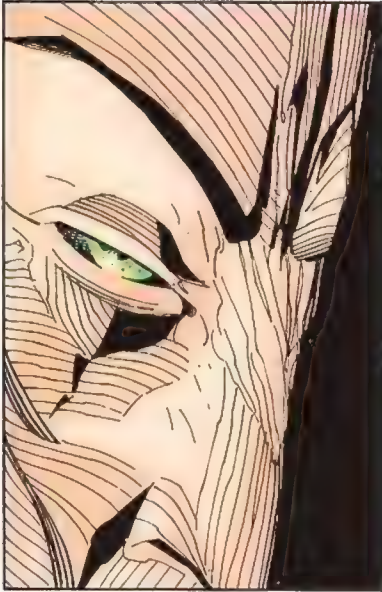
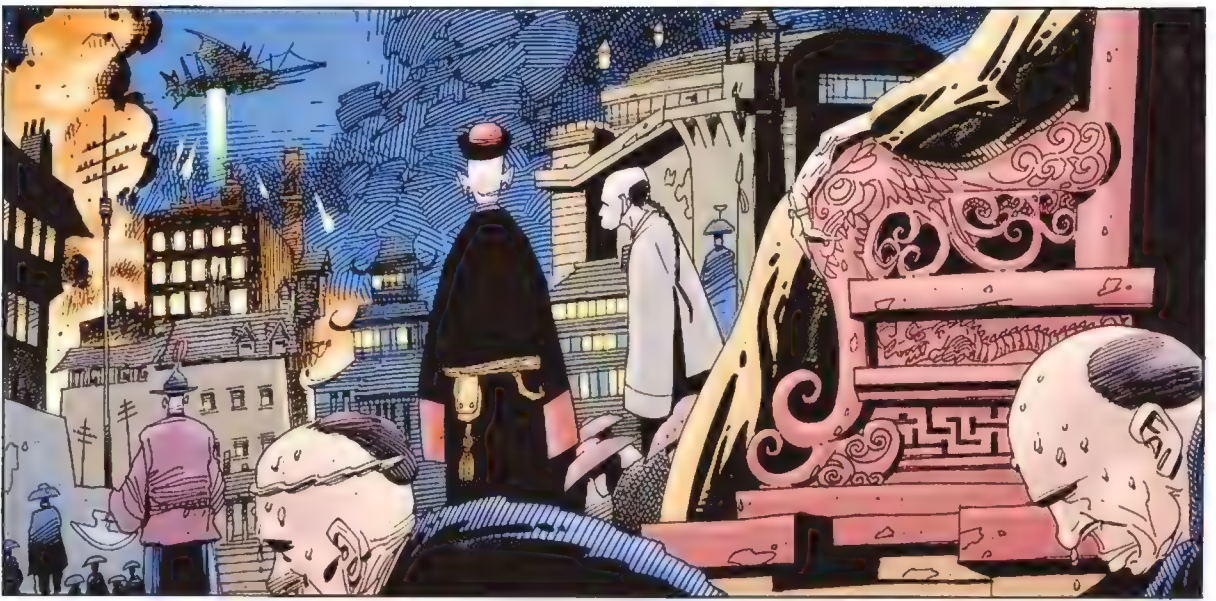


6: Le Jour du Firmament

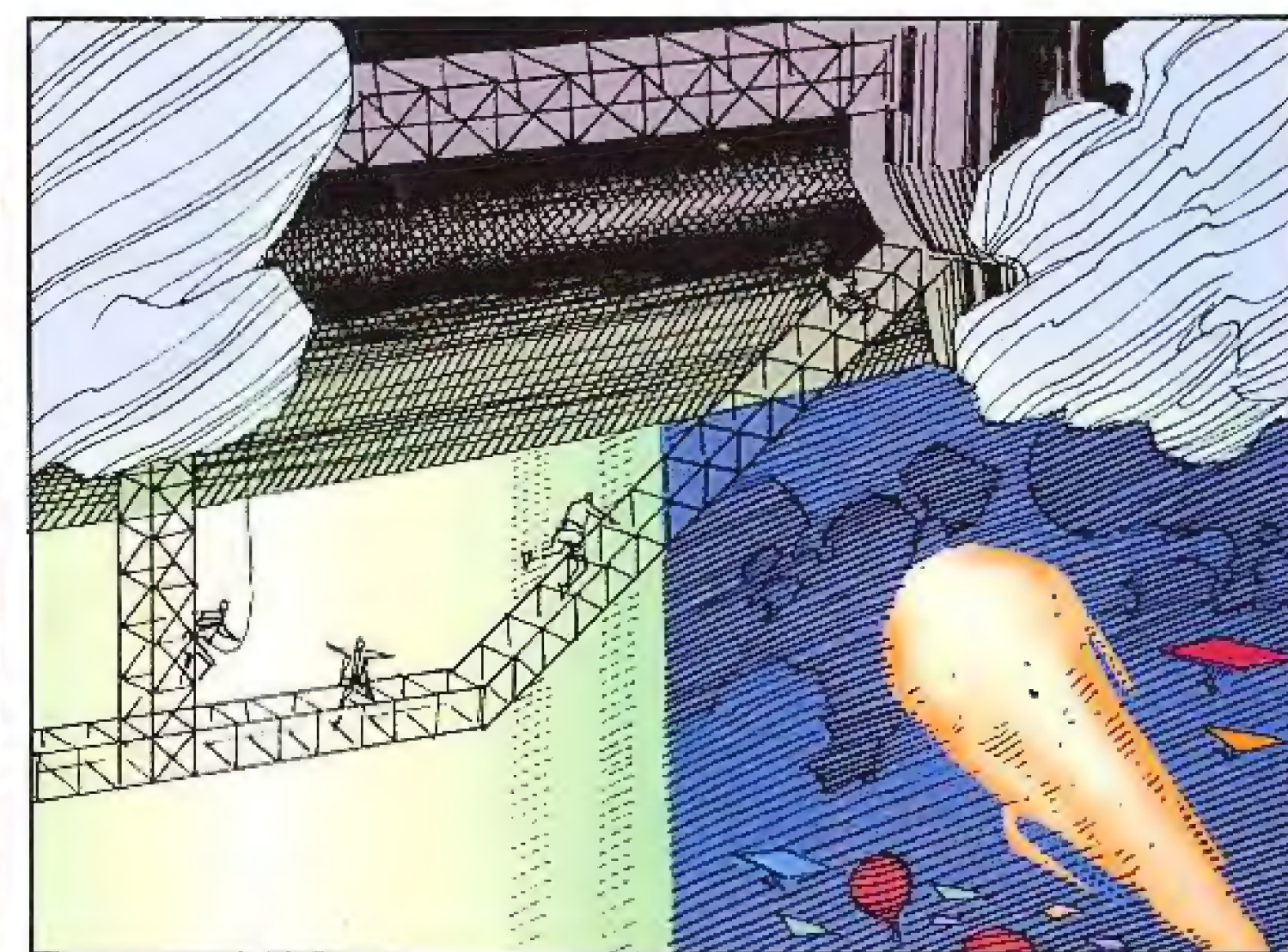
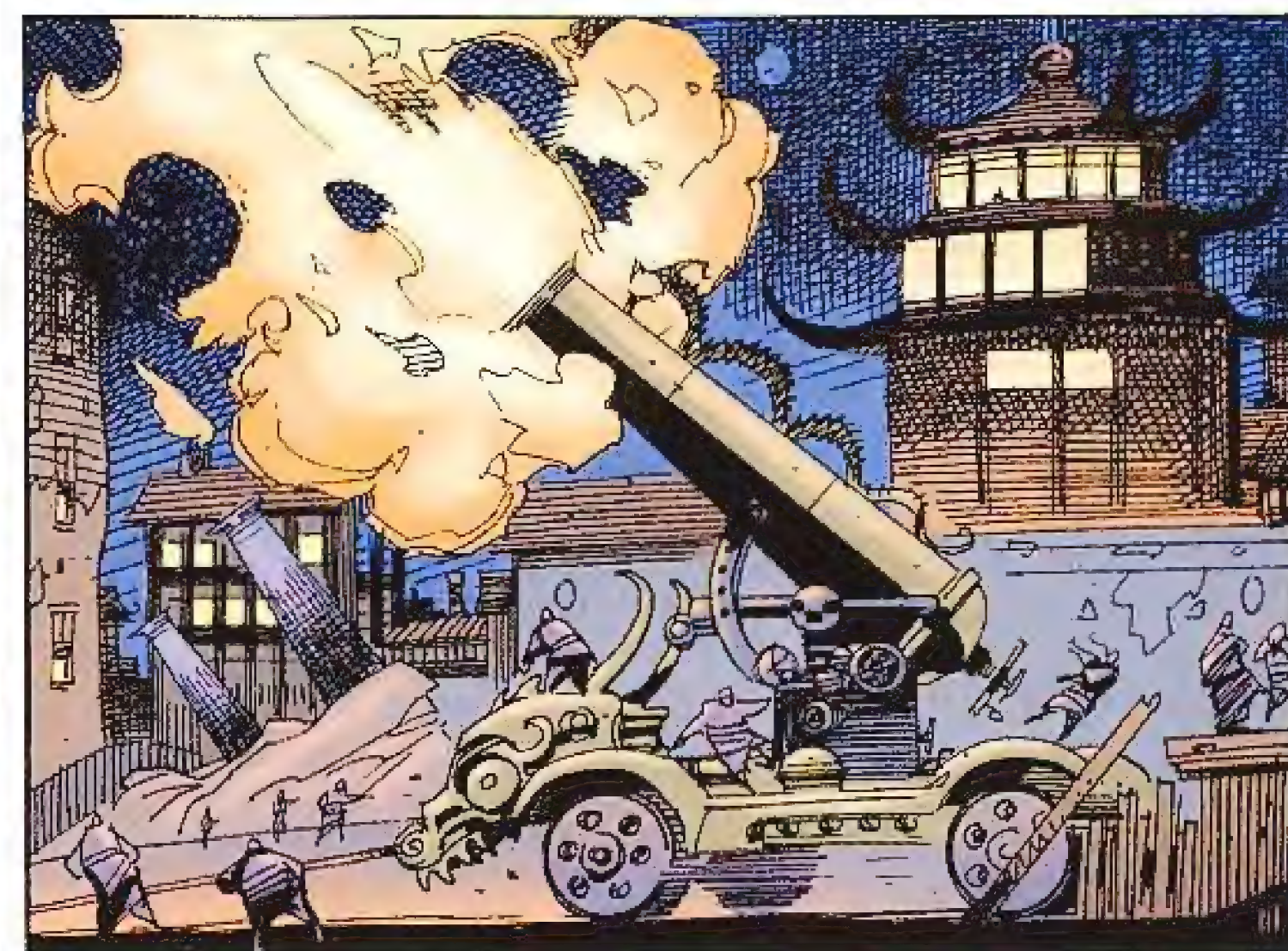
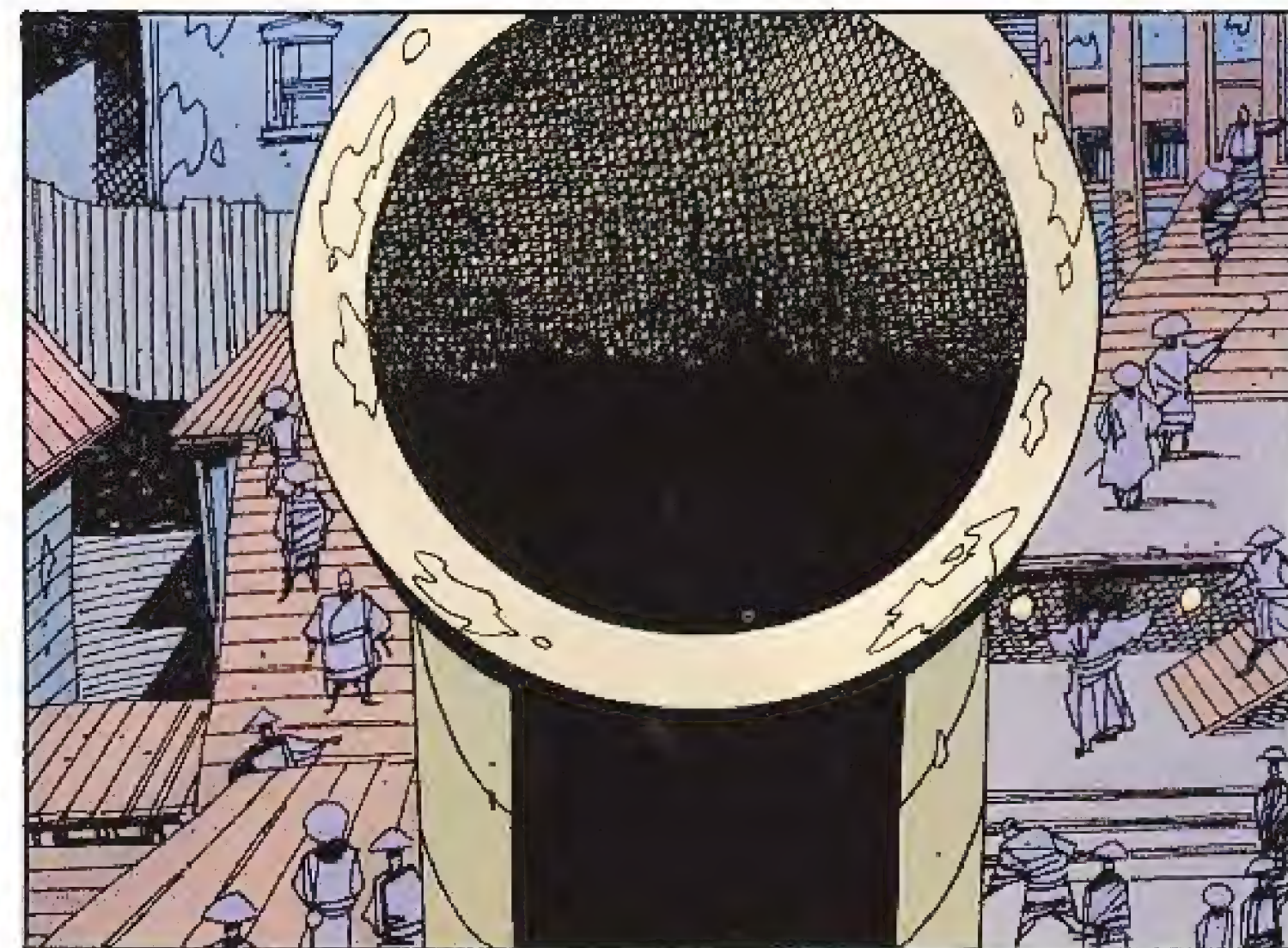


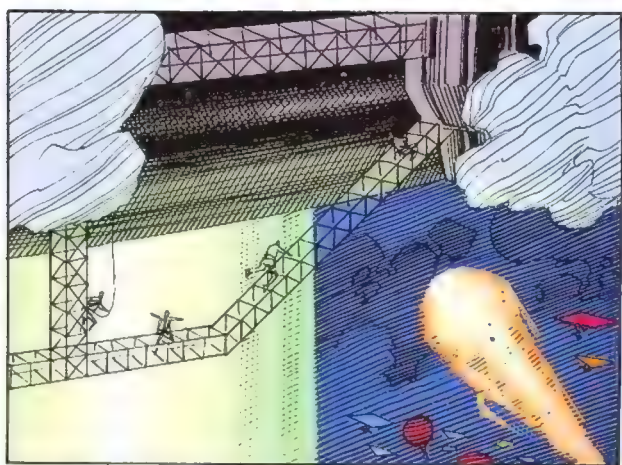
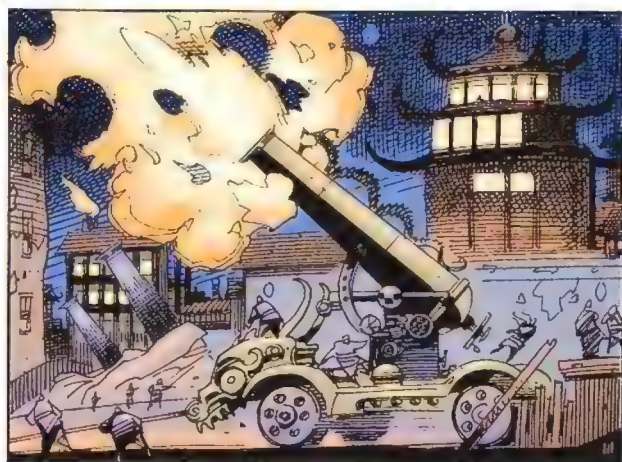
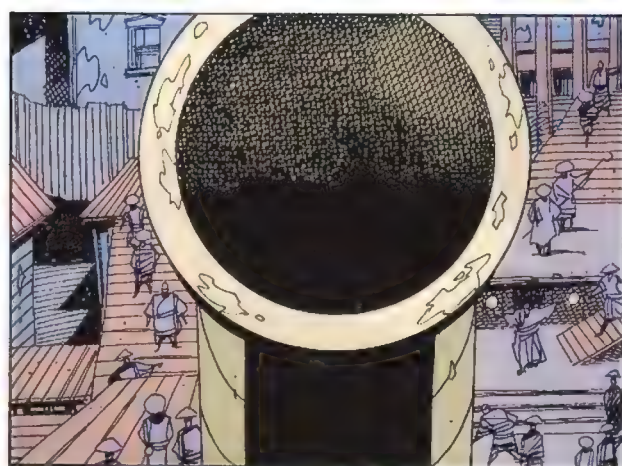
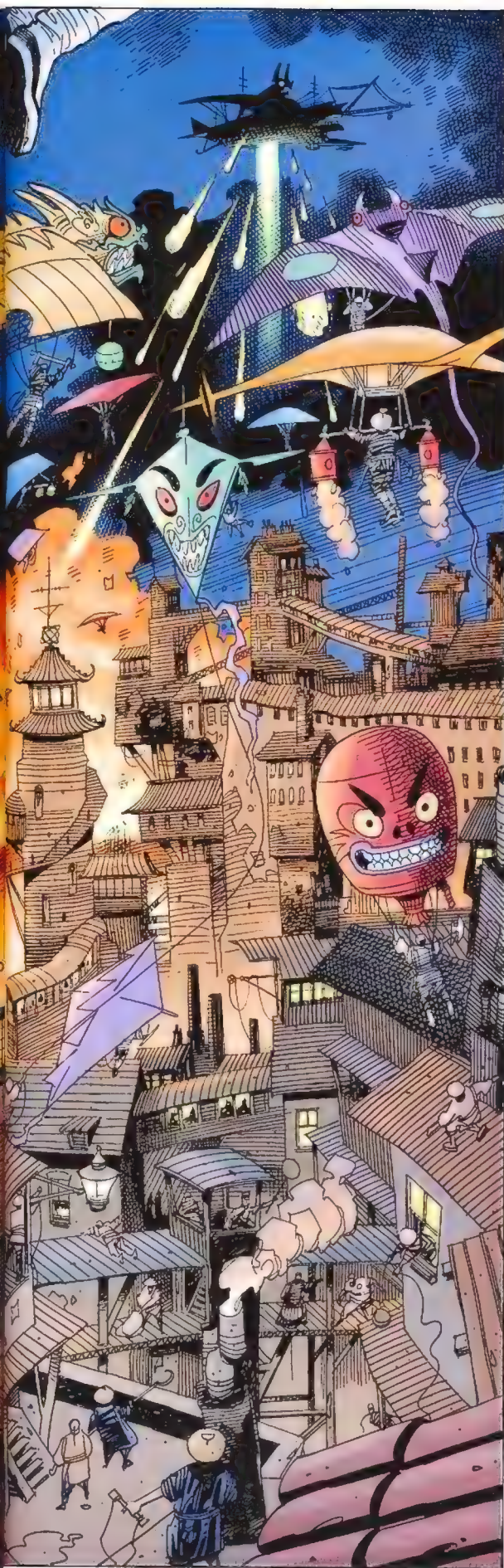


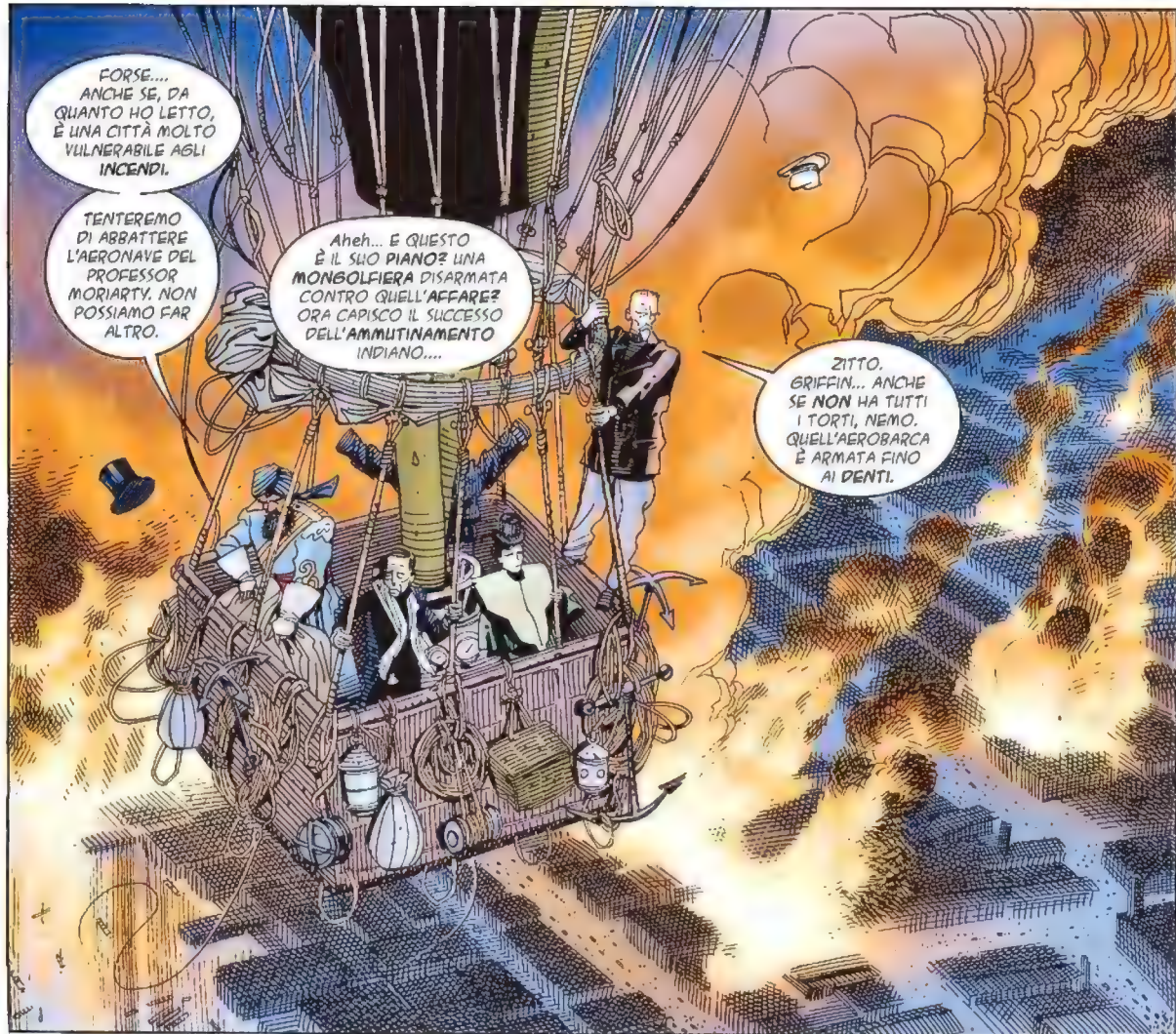










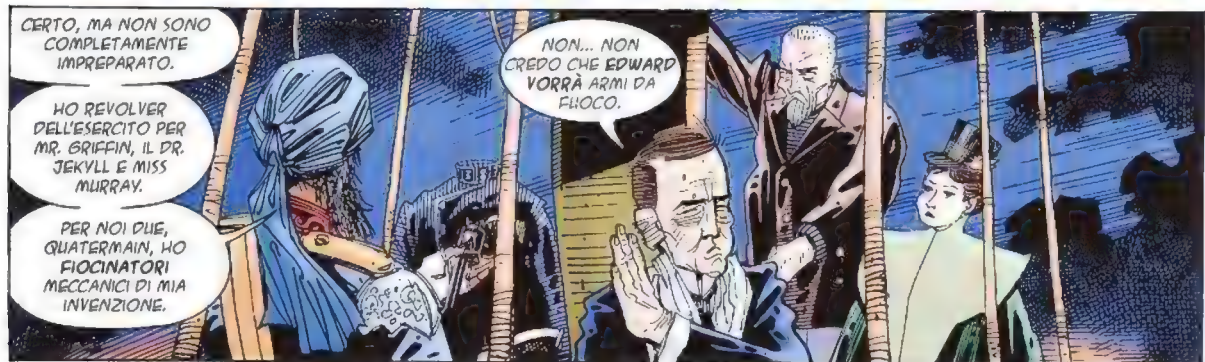


FORSE...
ANCHE SE, DA
QUANTO HO LETTO,
È UNA CITTÀ MOLTO
VULNERABILE AGLI
INCENDI.

TENTEREMO
DI ABBATTERE
L'AERONAVE DEL
PROFESSOR
MORIARTY. NON
POSSIAMO FAR
ALTRO.

Aheh... E QUESTO
È IL SUO PIANO? UNA
MONGOLFIERA DISARMATA
CONTRO QUELL'AFFARE?
ORA CAPISCO IL SUCCESSO
DELL'AMMUTINAMENTO
INDIANO....

ZITTO.
GRIFFIN... ANCHE
SE NON HA TUTTI
I TORTI, NEMO.
QUELL'AEROBARCA
È ARMATA FINO
AI DENTI.



CERTO, MA NON SONO
COMPLETAMENTE
IMPREPARATO.

HO REVOLVER
DELL'ESERCITO PER
MR. GRIFFIN, IL DR.
JEKVILL E MISS
MURRAY.

PER NOI DUE,
QUATERMAIN, HO
FIOCINATORI
MECCANICI DI MIA
INVENZIONE.

NON... NON
CREDO CHE EDWARD
VORRÀ ARMI DA
FUOCO.

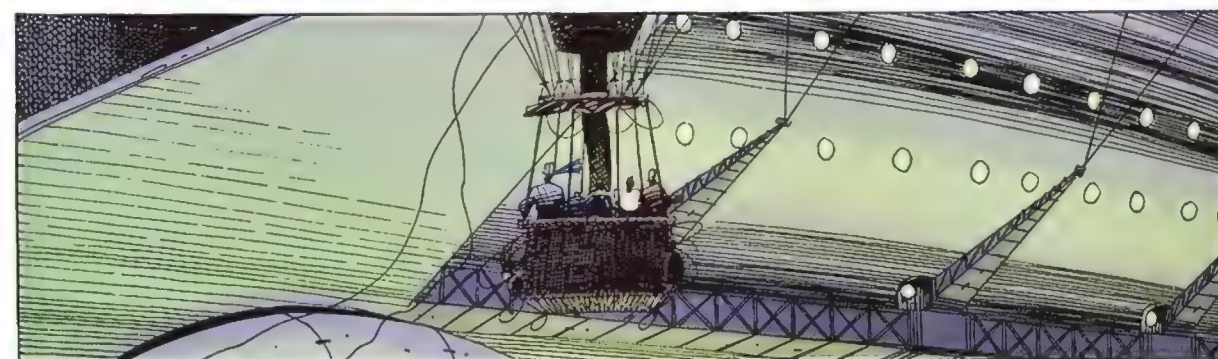
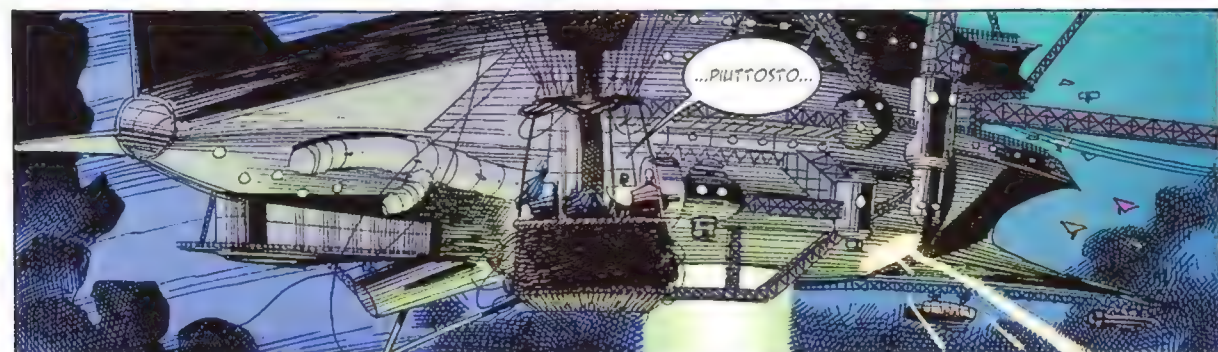
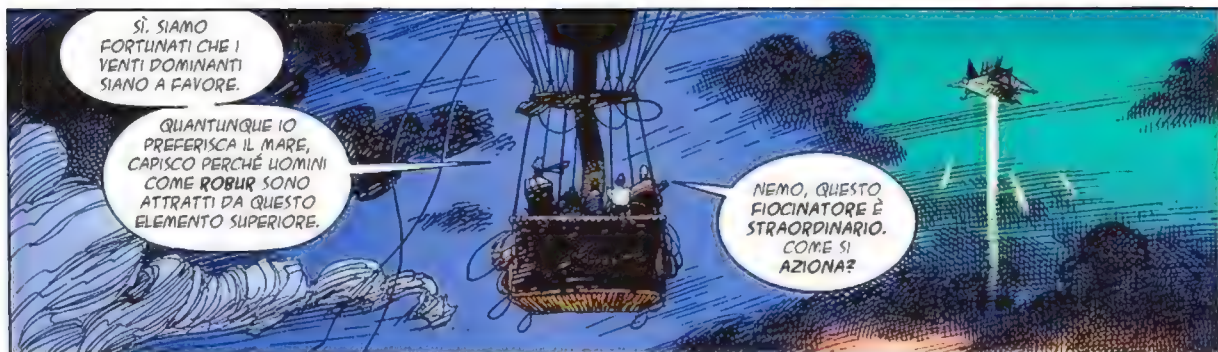


È... È TROPPO GROSSO
PERCHÉ GLI SERVANO.
ALMENO, DI QUESTI
TEMPI.

LO SAPETE
CHE UNA VOLTA
ERO PIÙ ALTO
DI LUI?

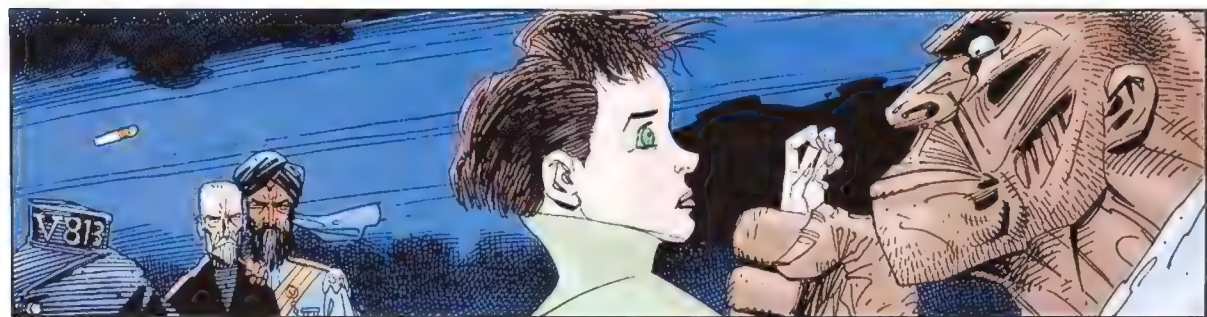
NON VOGLIO
MANCARLE DI RIS-
PETTO, DR. JEKVILL,
MA PROPONGO
CHE CI DELIZI CON
QUESTO ANEDDOTO
IN UN'OCCASIONE
MENO URGENTE.

CI AVVICINIAMO
ALLA NAVE DA
GUERRA.







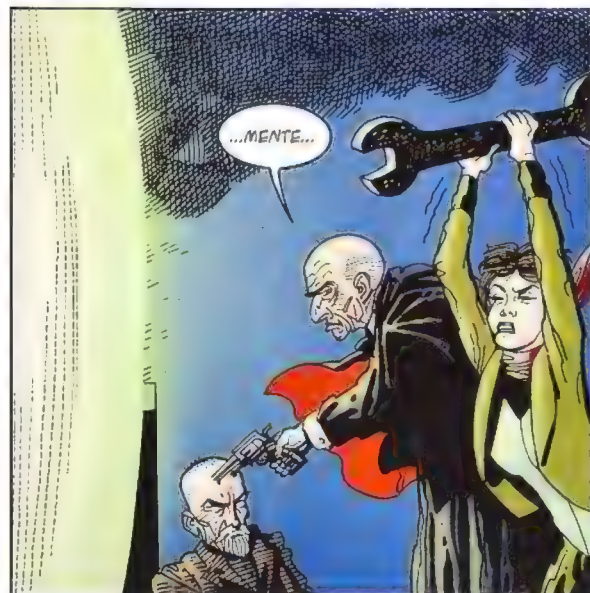








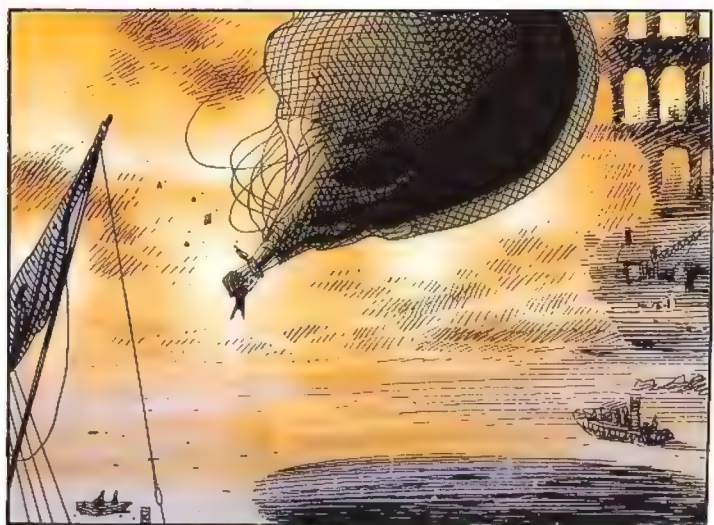
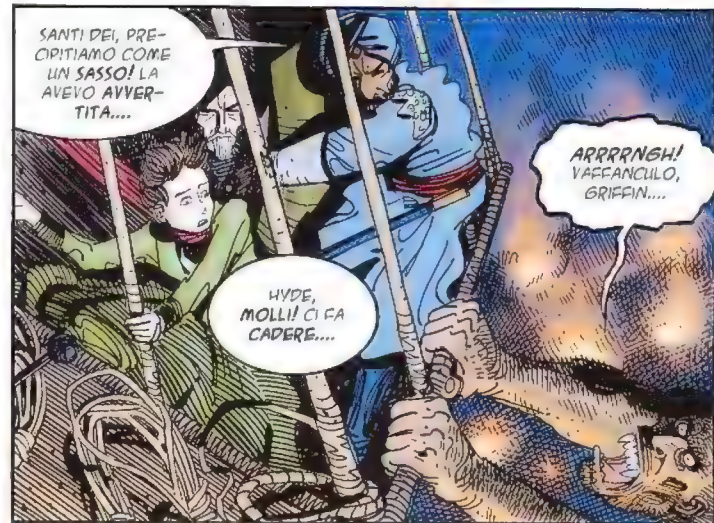




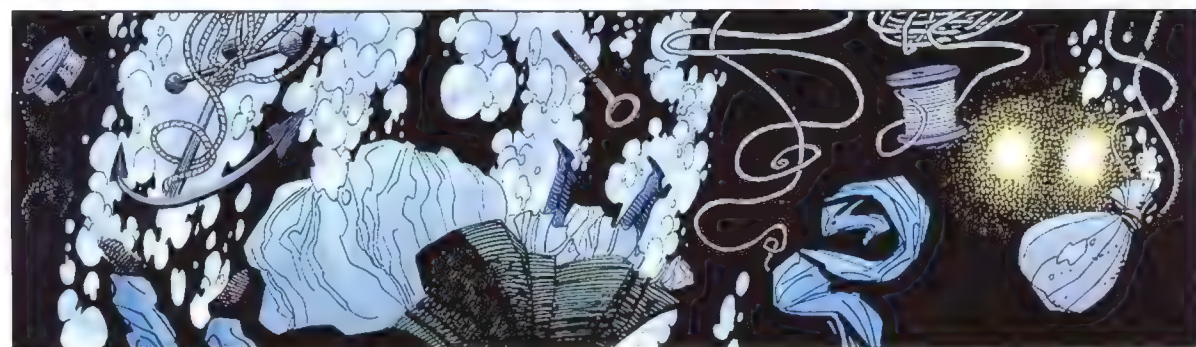
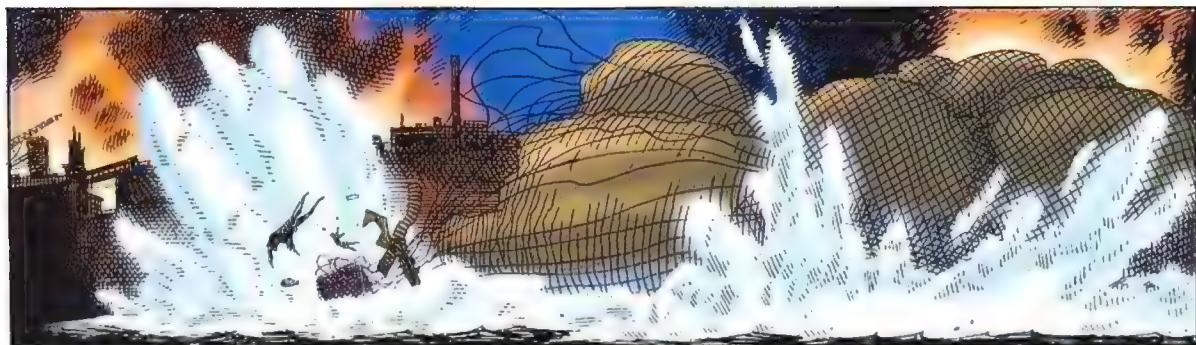


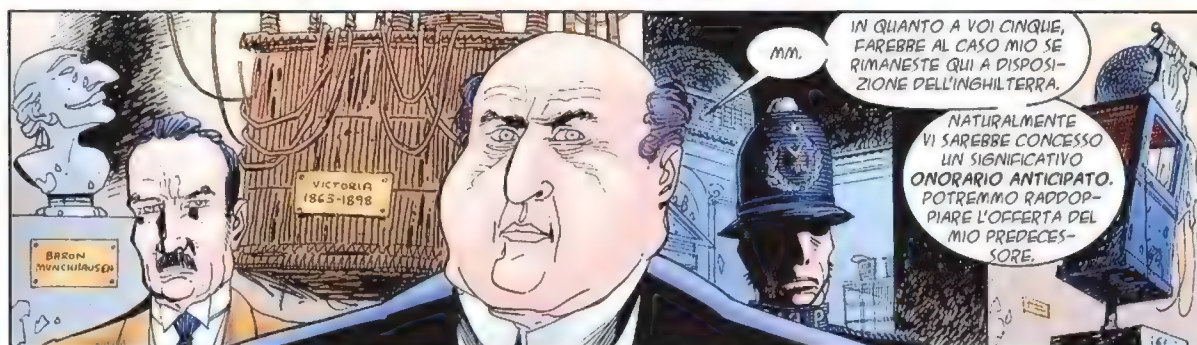














SONO CERTA
CHE USCIRÀ FUORI
QUALCOSA.

URRA! Si conclude così la nostra straordinaria ed emozionante prima storia... ma aspettate! Cosa sono queste sinistre e incandescenti lanterne che precipitano nei cieli di Londra nell'estate del 1898? Per scoprire la risposta, cercate l'imminente secondo volume delle straordinarie imprese dei nostri compagni, disponibile presso tutti i fornitori di letteratura di qualità, in qualche prossimo momento del secolo in corso.

Lunga vita alla Regina!



MR. ALAN MOORE & MR. KEVIN O'NEILL PRESENT



The LEAGUE of EXTRAORDINARY GENTLEMEN

Volume
Two

Issue One
.. Sept.

wildstorm.com

DIRECT SALES



00111

61941-22728-3

\$3.50 US \$5.75 CAN



THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

VOLUME II, NUMBER I

PRESENTED BY CO-CREATORS

MR. ALAN MOORE

— WRITER —

MR. KEVIN O'NEILL

— ARTIST —

WITH THE ASSISTANCE OF

MR. BEN DIMAGMALIW

— COLORIST —

MR. WILLIAM OAKLEY

— LETTERER —

MR. TODD KLEIN

— DESIGNER —

MISS KRISTY QUINN

— ASST. EDITOR —

MR. SCOTT DUNBIER

— GROUP EDITOR —

MR. JAMES LEE

EDITORIAL DIRECTOR

MR. JOHN NEE

VP & GENERAL MANAGER

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN, Volume 2
#1, Sept. 2002, America's Best Comics, LLC, 888 Prospect St. #240, La
Jolla, CA 92037. The League of Extraordinary Gentlemen is TM & ©
2002 Alan Moore and Kevin O'Neill. America's Best Comics is ©
America's Best Comics, LLC. All Rights Reserved. The stories, charac-
ters, and incidents mentioned in this magazine are entirely fictional.
Printed on recyclable paper. America's Best Comics does not read or
accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Printed in
Canada

Il numero di ABC che state leggendo contiene il debutto della nuova *lega degli Straordinari Gentlemen*, in contemporanea con la sua versione cinematografica, e il mitologico numero 12 di *Promethea*. È questo mi spaventa. Non è possibile annotare in breve il mare culturale che Moore riversa nel suo lavoro. Eppure, un mare deve essere sempre in grado di accogliere chi voglia nuotarci dentro, con il suo bagaglio personale, con il suo desiderio di entrare nella storia; tutti gli elementi necessari per comprendere la storia devono comparire nelle sue pagine. Ma questo è uno dei talenti di Moore. Il discorso cambia quando un personaggio arcinoto in Inghilterra è semiconosciuto in Italia, o se spuntano citazioni riconoscibili da chiunque abbia fatto la scuola media britannica, ma che lasciano inebetiti i lettori del Belpaese. In questo caso, la traduzione ha bisogno delle note per diminuire la differenza di fuso orario tra le due culture. E' a questo tipo di note che diamo spazio qui. Per il resto, attendo anch'io con ansia "Ira e Mostri, la guida non ufficiale a la lega degli Straordinari Gentlemen Vol. 1", il libro di annotazioni del primo volume della lega di cui cureremo presto l'edizione italiana.

Arrivederci su quelle pagine.
Leonardo Rizzi

Le Fasi di Deimos (*"Phases of Deimos", The League of Extraordinary Gentlemen vol. 2 n. 1, Sep 2002*)

"Tutti i personaggi della narrativa sono davvero esistiti e sono vissuti nello stesso universo." Da quest'idea è nata la prima miniserie di *La Lega degli Straordinari Gentlemen*. Moore non è stato il primo ad avere questa intuizione, che forse proviene proprio dalla continuità dei fumetti (come lo stesso autore racconta nella sua introduzione al primo volume di *Swamp Thing*, ora in libreria), ma è lui che la sta portando al più ambizioso livello di coerenza mai tentato. Il mondo della letteratura vittoriana raccontato nella prima serie esplode su queste pagine e incorpora la narrativa di tutto il globo. Le teorie magiche di Moore si concretizzano e il mondo dell'immaginazione vive in uno spazio tutto suo, concreto e coerente. In questo episodio, si svela ai nostri occhi la "letteratura marziana" nata all'inizio del ventesimo secolo. L'idea di una guerra tra marziani e terrestri venne presagita nel 1898 da H.G. Wells ne *La guerra dei mondi*, la cui trama viene seguita di pari passo da Moore. Ma il primo autore a raccontare le avventure di un terrestre su Marte è stato Edwin Lester Arnold con il suo *Gulliver di Marte*, conosciuto nella doppia versione *Gullivar/Gulliver*. Otto anni dopo Arnold, Edgar Burroughs ha creato il più celebre avventuriero del pianeta rosso, l'americano John Carter di *Sotto le lune di Marte*. E, se molte delle creature fantastiche che popolano il Marte dell'immaginazione sono state create da C.S. Lewis nella sua trilogia spaziale (*Lontano dal pianeta silenzioso*, *Perelandra* e *Quell'orribile forza*), i pilastri della letteratura marziana non sarebbero completi senza la trilogia di Michael Moorcock: *Michael Kane, il guerriero di Marte*, in cui uno scienziato contemporaneo viaggia nel passato preistorico del pianeta rosso. La lingua marziana parlata in questa serie è apparentemente più complessa del Ranageriano dell'epoca di *Swamp Thing* o dell'Ozu di *Tam Strang*, e leggendola allo specchio è possibile leggere, tra gli svolazzi e gli arabeschi, qualche breve parola in inglese.

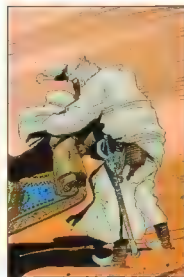
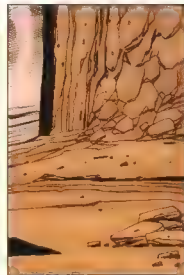




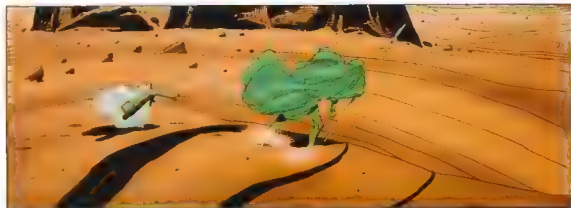
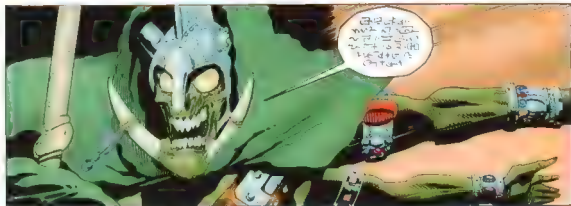
1: Le Fasi di Deimos

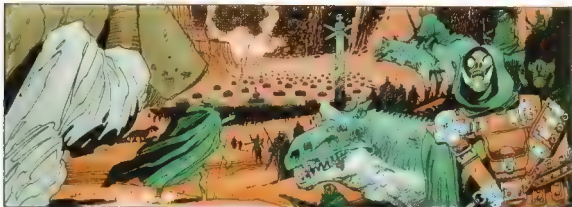
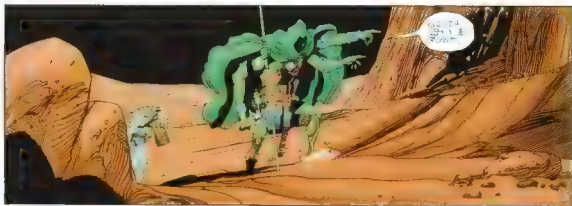


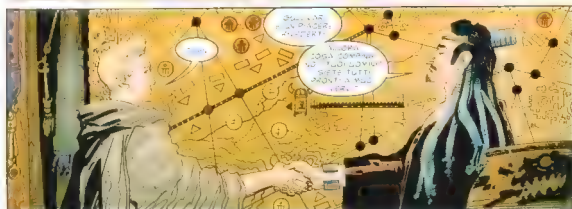
1: Le Fasi di Deimos





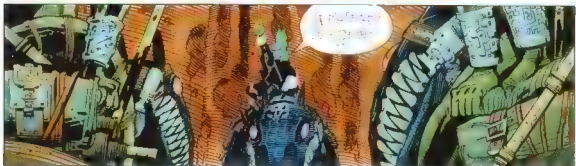
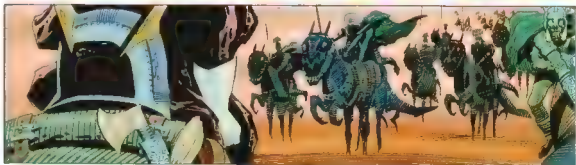
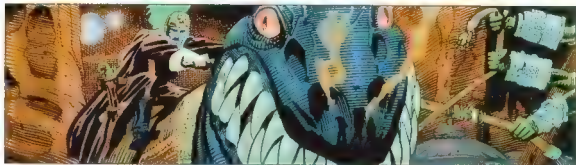




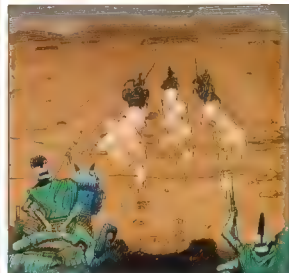
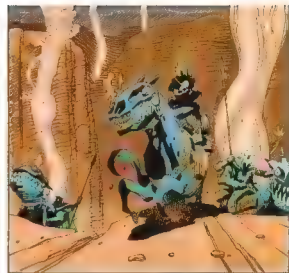


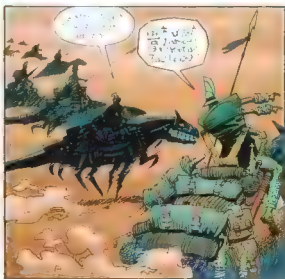
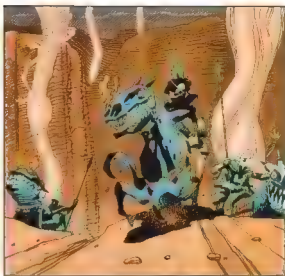


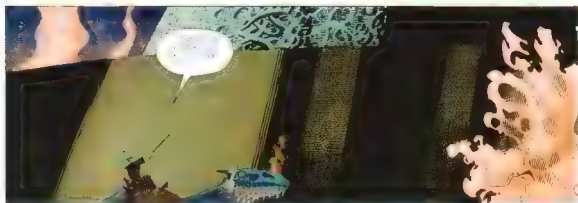
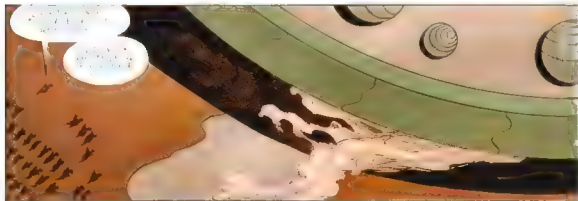
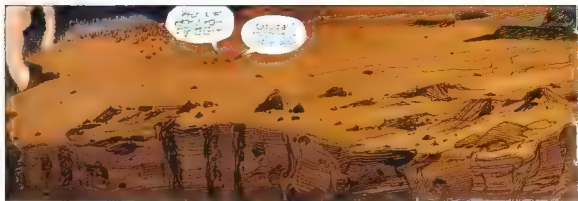


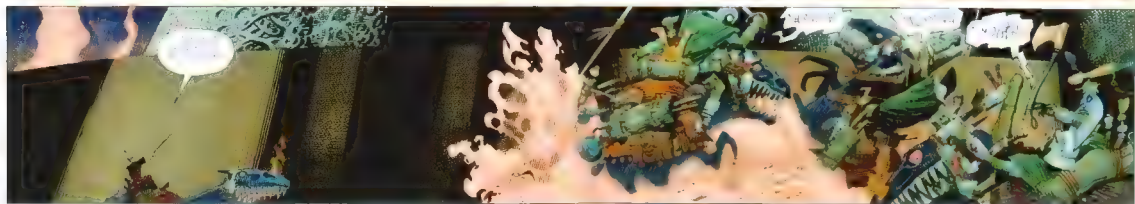
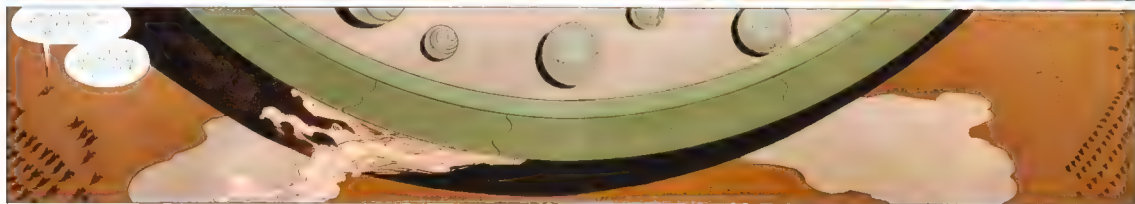
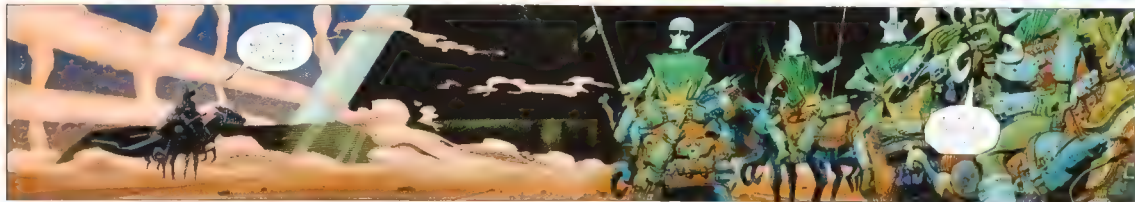
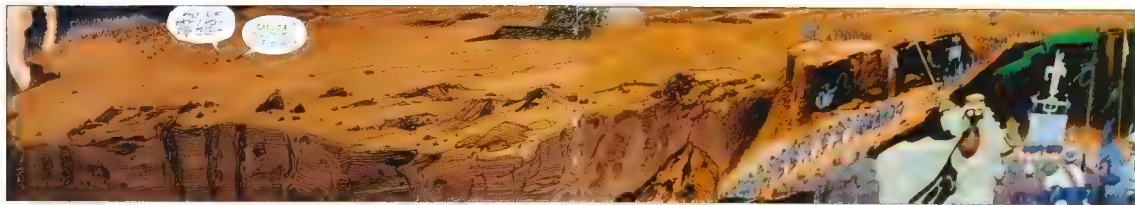


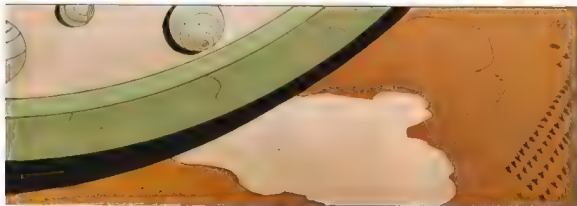




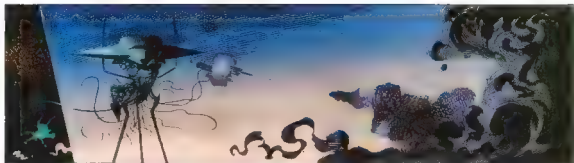




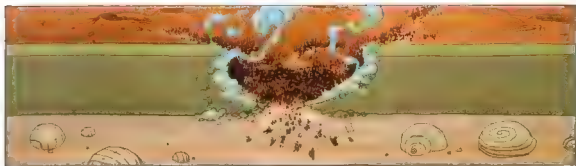
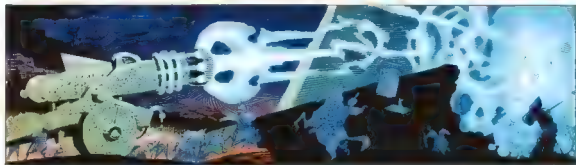
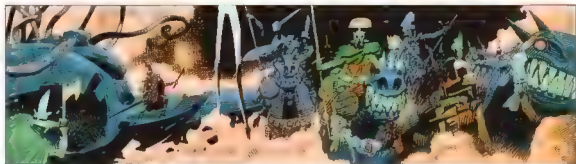
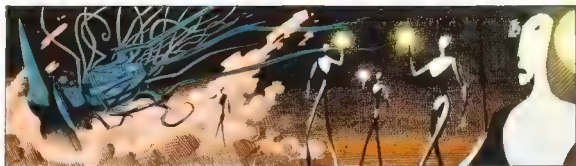




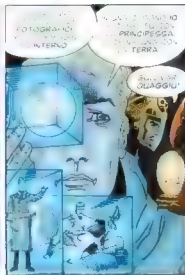








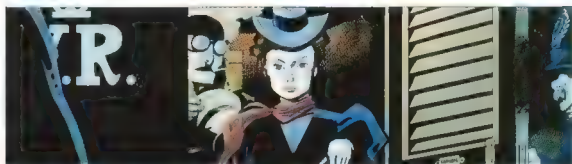


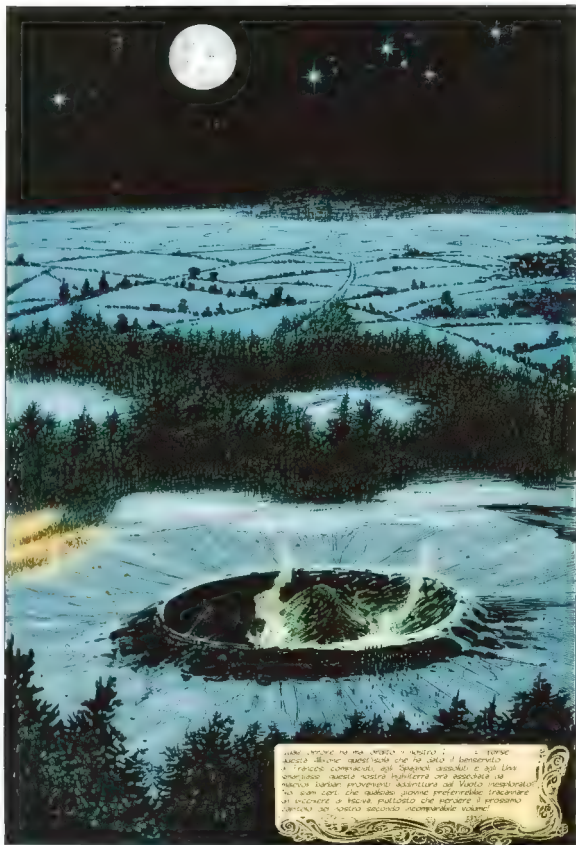












Ma, amore, non mi dire: « No! »... e forse
questa illusione quest'isola che ha dato il benvenuto
a Francesco comenciatosi agli Spagnoli assaliti e agli Uss
americani: questa nostra bellissima ora desolata da
naufragi barboni provenienti assintura del Vuoto respirato
ha un'aria che questo giorno preferibile trascinare
si accendere a fucile piuttosto che perdere il prossimo
contorno del nostro secondo incomparabile volume!

MR. ALAN MOORE & MR. KEVIN O'NEILL PRESENT



The LEAGUE of EXTRAORDINARY GENTLEMEN

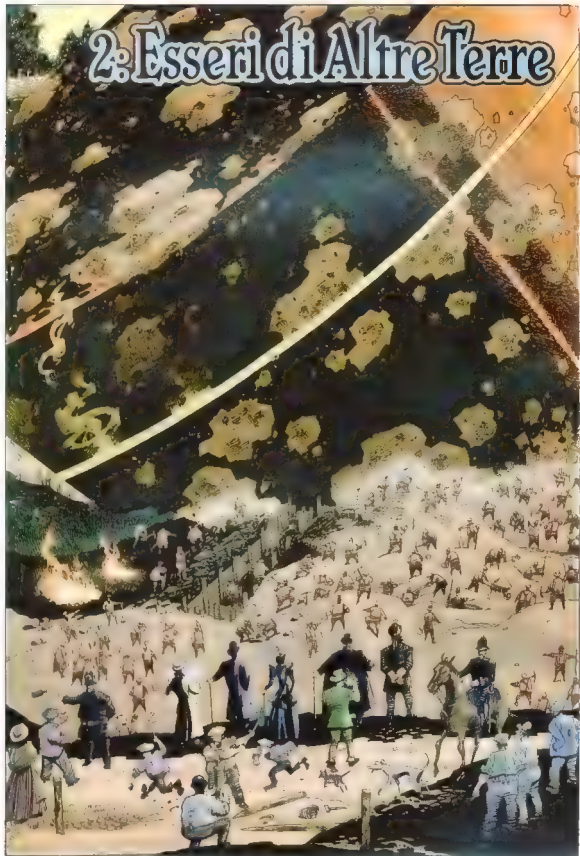


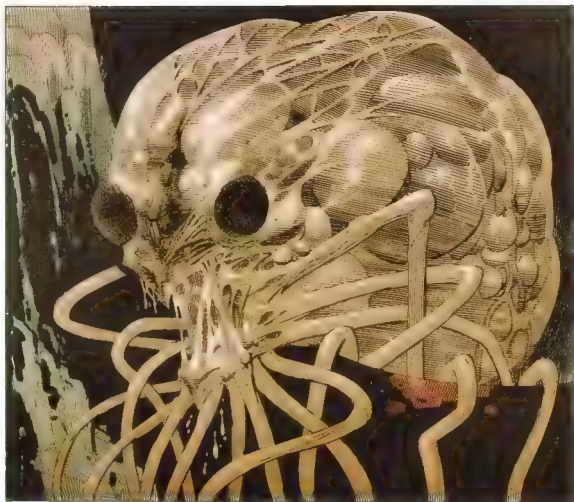
Volume
Two

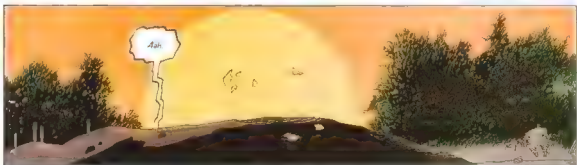
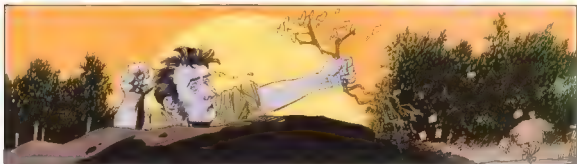
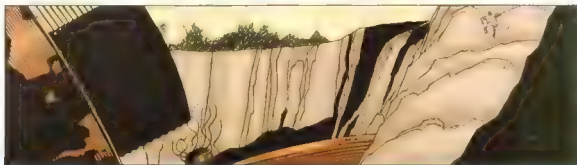
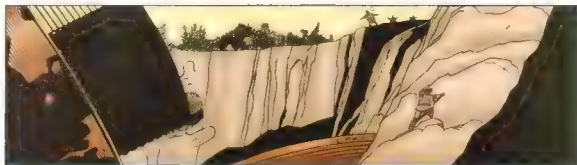
Issue Two
Oct.

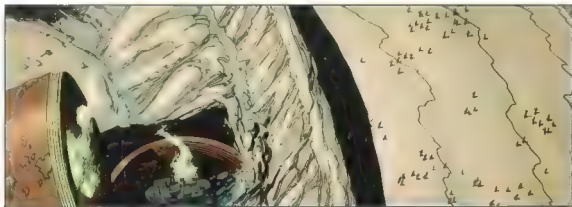


2: Esseri di Altre Terre

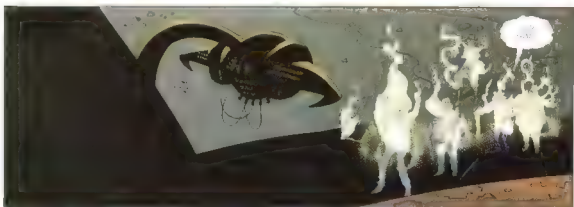
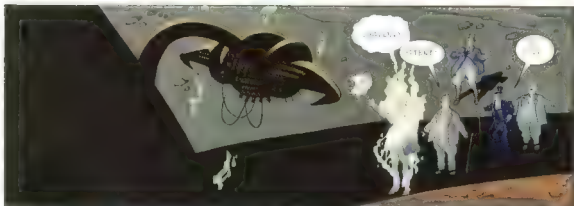


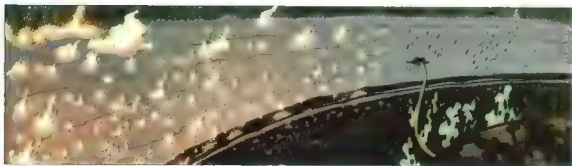


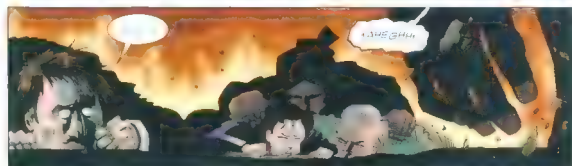
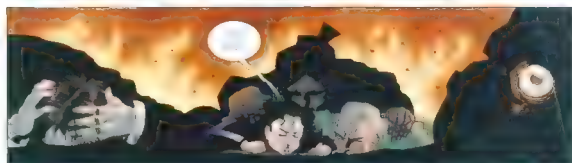
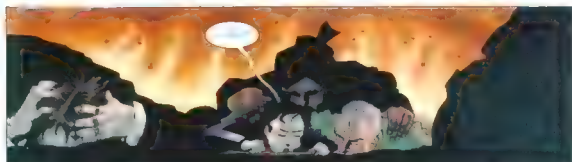
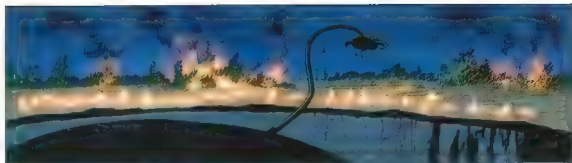




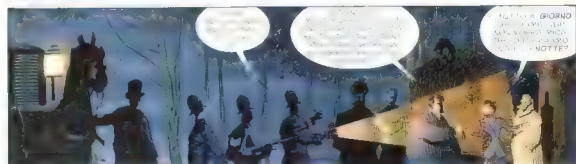


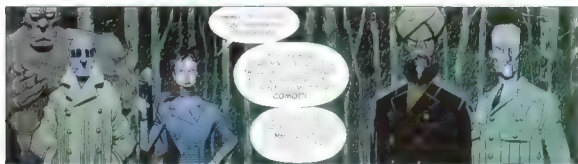


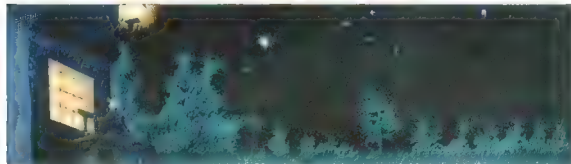






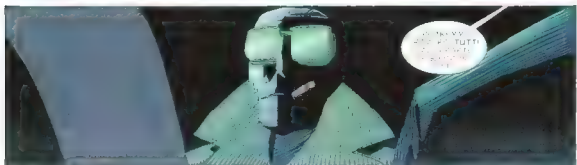


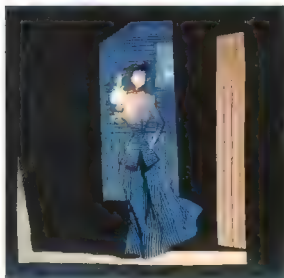
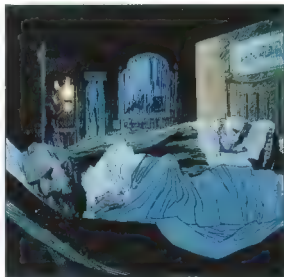
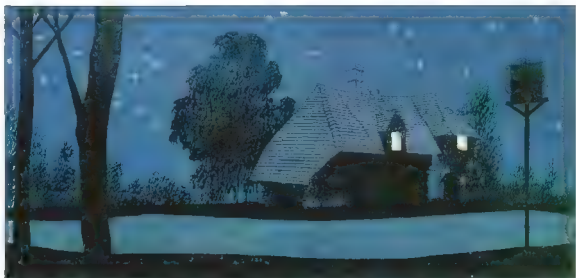


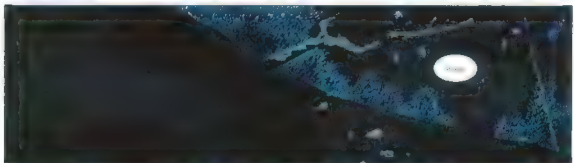
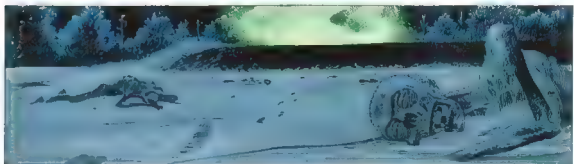
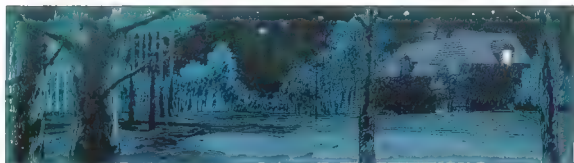


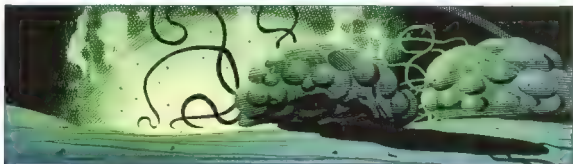
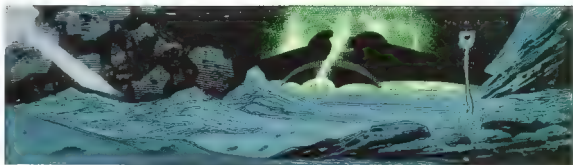


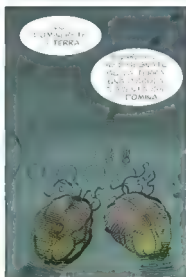
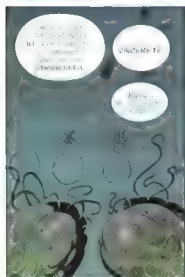














wildstorm.com

DIRECT SALES

00211



7 61941 22728 5

\$3.50 US \$5.75 CAN

“...Edward Hyde, alone, in the
ranks of mankind, was pure evil.”
— Henry Jekyll, 1886



MR. ALAN MOORE & MR. KEVIN O'NEILL PRESENT

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

Volume
Two

Issue Three
Nov.



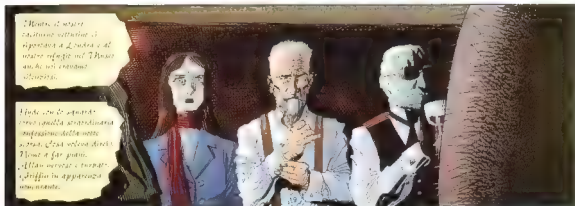


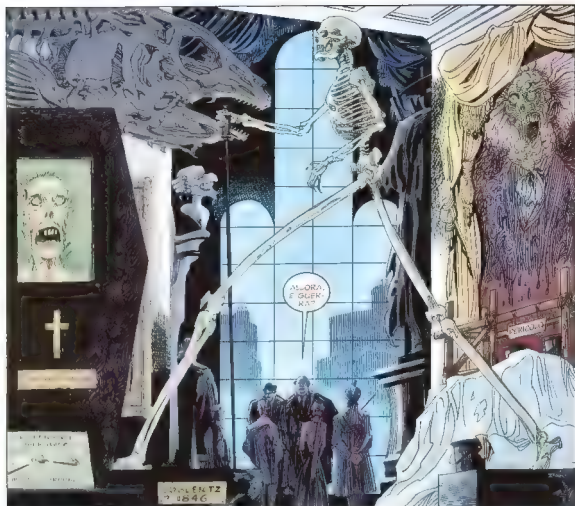


3: E Sorge l'Alba sì Come
il Tuono



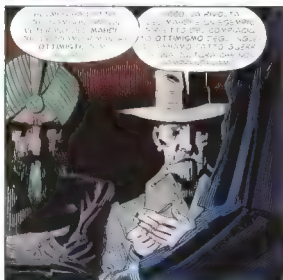
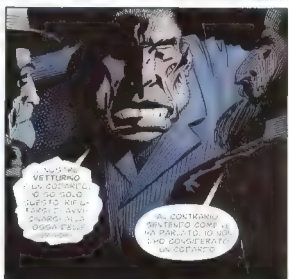


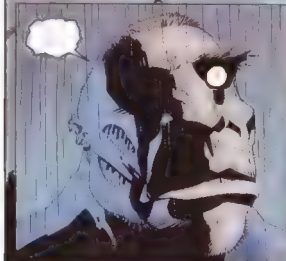




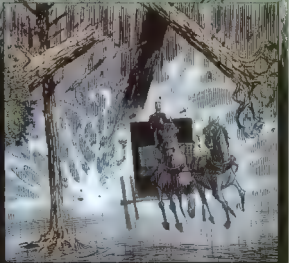


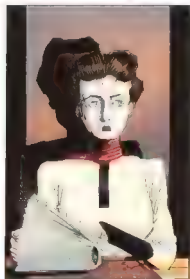
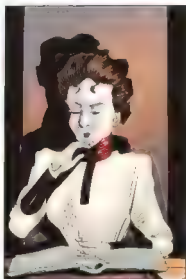


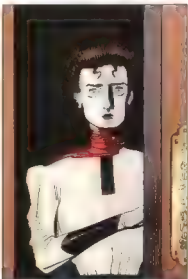
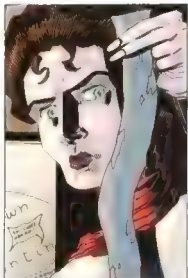
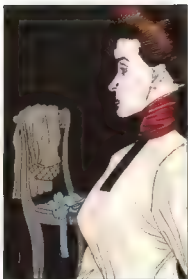
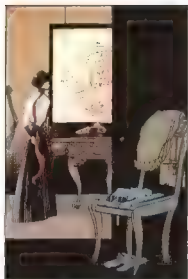


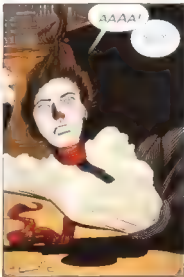


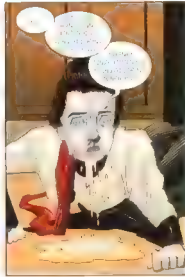




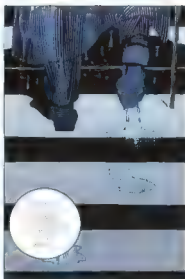




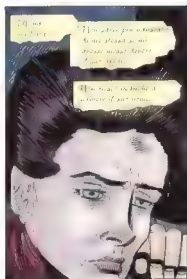
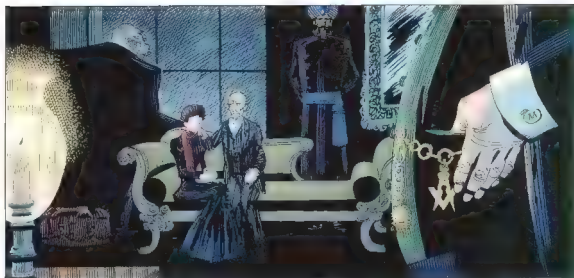


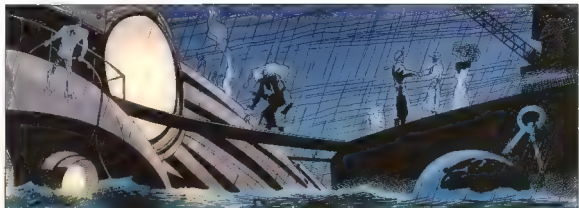




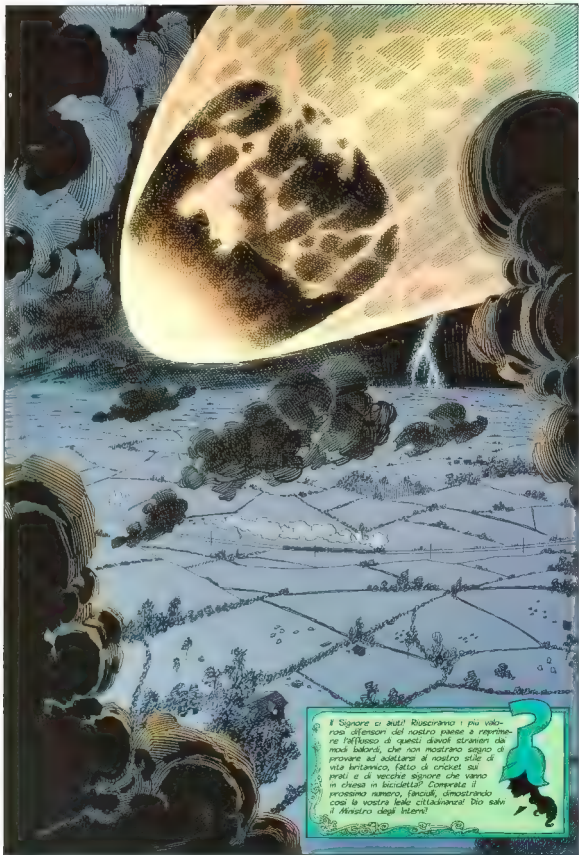












Il Signore ci aiuti! Riusciranno i più volenterosi difensori del nostro paese a reprimere l'afflusso di questi diavoli stranieri dai modi balordì, che non mostrano segno di provare ad adottare il nostro stile di vita britannico, fatto di cricket, sui prati e di vecchie signore che vanno in chiesa in bicicletta? Comprate il prossimo numero, fanciulli, dimostrando così la vostra leale cittadinanza! Dio salvi il Ministro degli Interni!





wildstorm.com

DIRECT SALES



00311



7 61941 22728 3

\$3.50 US \$5.75 CAN

“This is day one of year one
of the new epoch — the epoch
of the Invisible Man. I am
Invisible Man the First.”

— Hawley Griffin, 1897

MR. ALAN MOORE & MR. KEVIN O'NEILL PRESENT

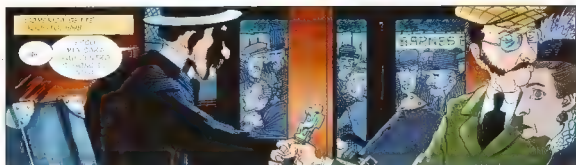


The LEAGUE of EXTRAORDINARY GENTLEMEN

Volume
Two

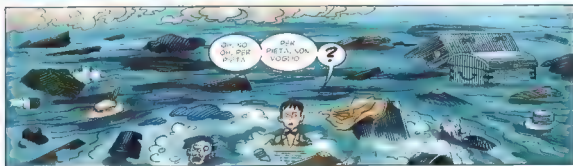
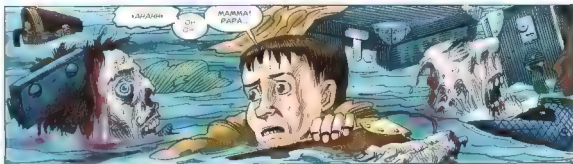
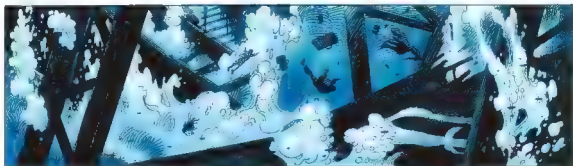
Issue Four
Feb.



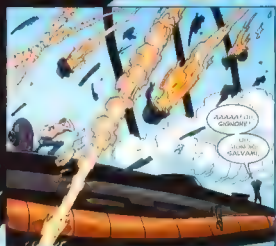


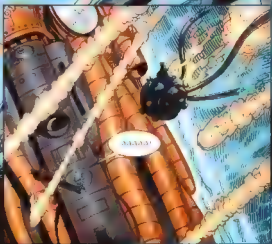


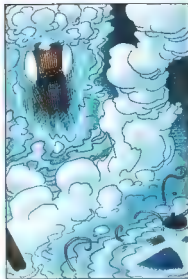
4: Tutte le Creature
Grandi e Piccole

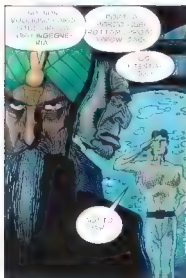
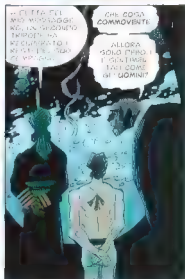
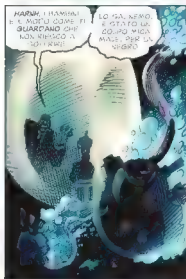








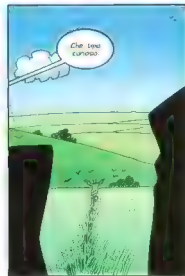
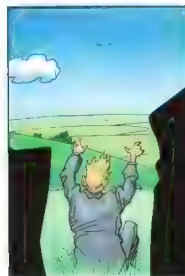
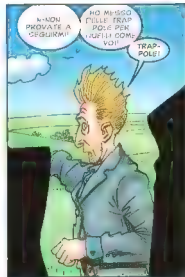






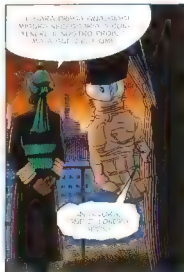








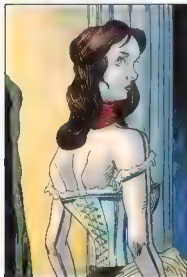
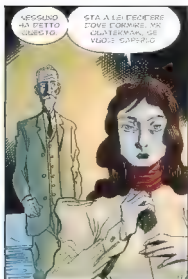


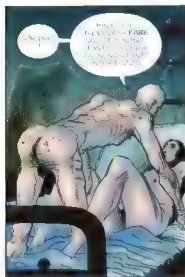
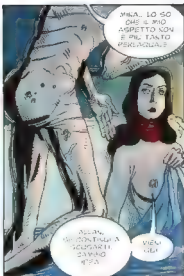


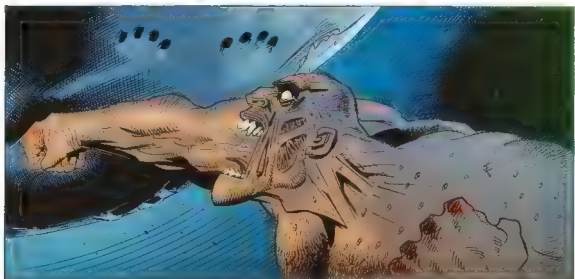


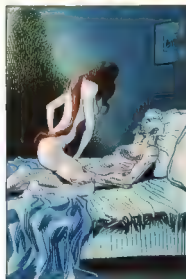
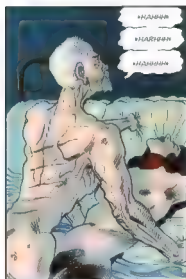


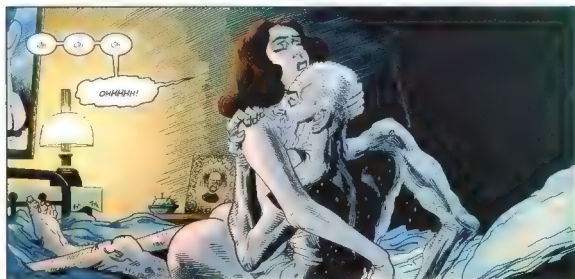
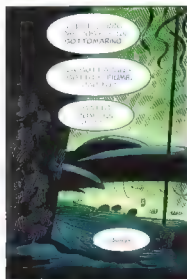


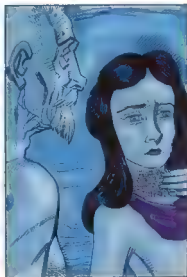
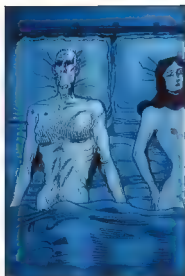














wildstorm.com

DIRECT SALES

00411



61941-22728-3

\$3.50 US \$5.75 CAN

"I am not what you call a civilized man! I have done with society entirely, for reasons which I alone have the right of appreciating. I do not therefore obey its laws..." — Captain Nemo, Nov. 1867



MR. ALAN MOORE & MR. KEVIN O'NEILL PRESENT

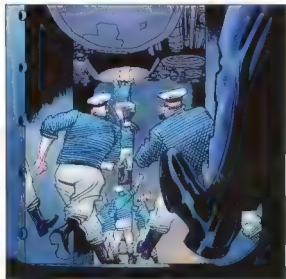


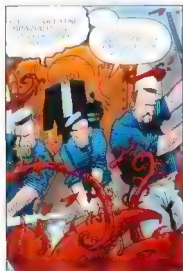
THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

Volume
Two

Issue Five
July





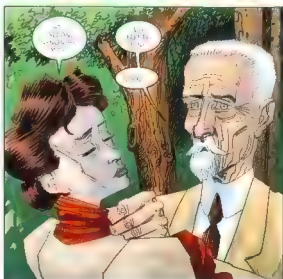
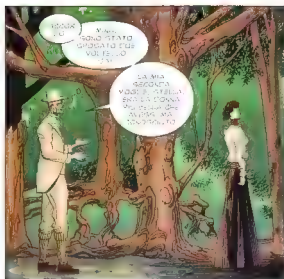


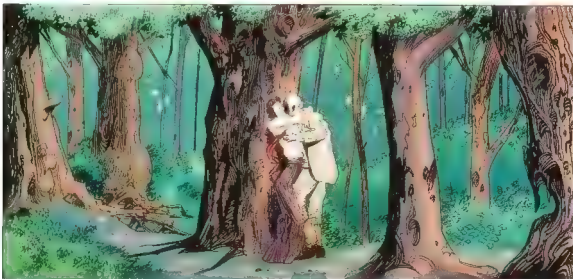
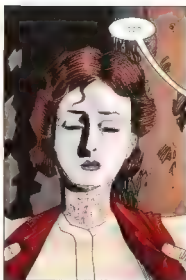


5: Rossa nel Dente e nell'Artiglio

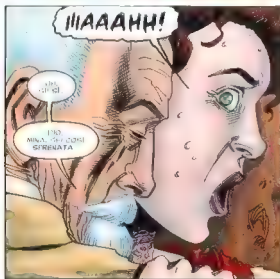




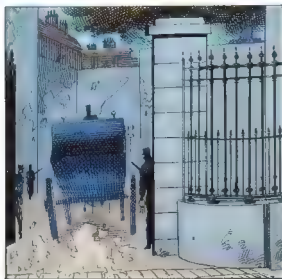
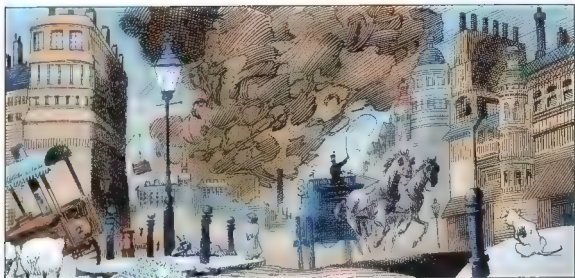




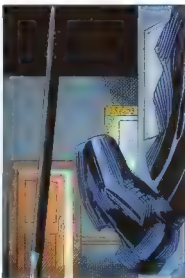


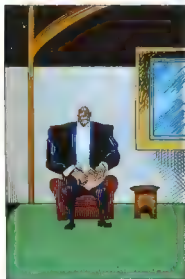
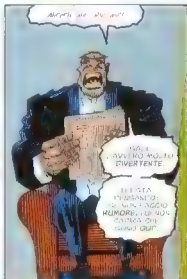


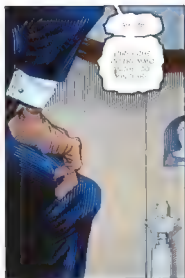










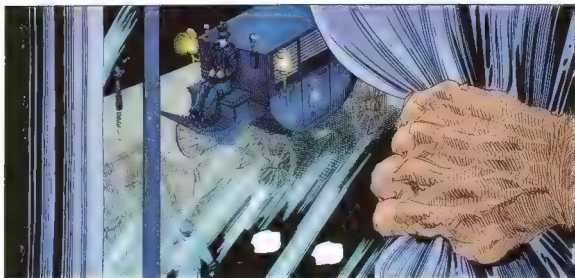








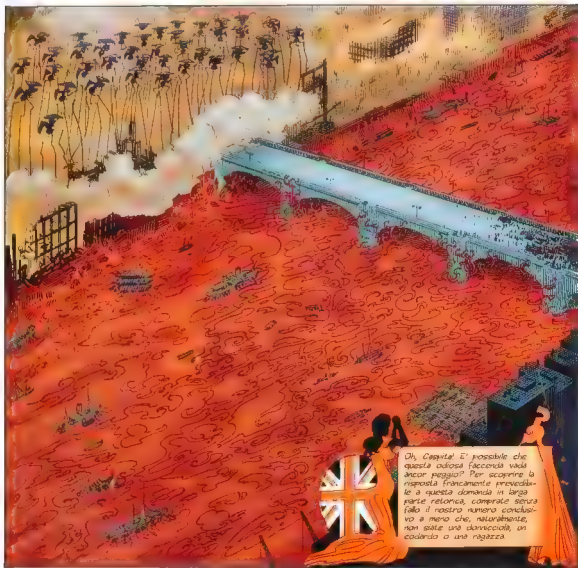


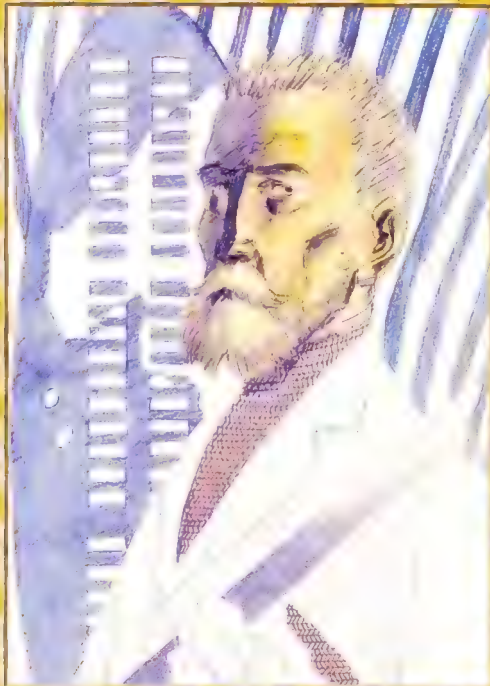












wildstorm.com

DIRECT SALES

00511



7 61941 22728 3



\$3.50 US \$5.75 CAN

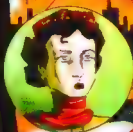
"I've killed many men in my time,
but I have never slain wantonly or stained
my hand in innocent blood, only in self
defence." – Allan Quatermain, 1880

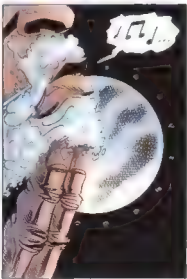
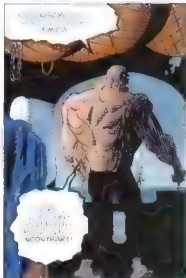
MR. ALAN MOORE & MR. KEVIN O'NEILL

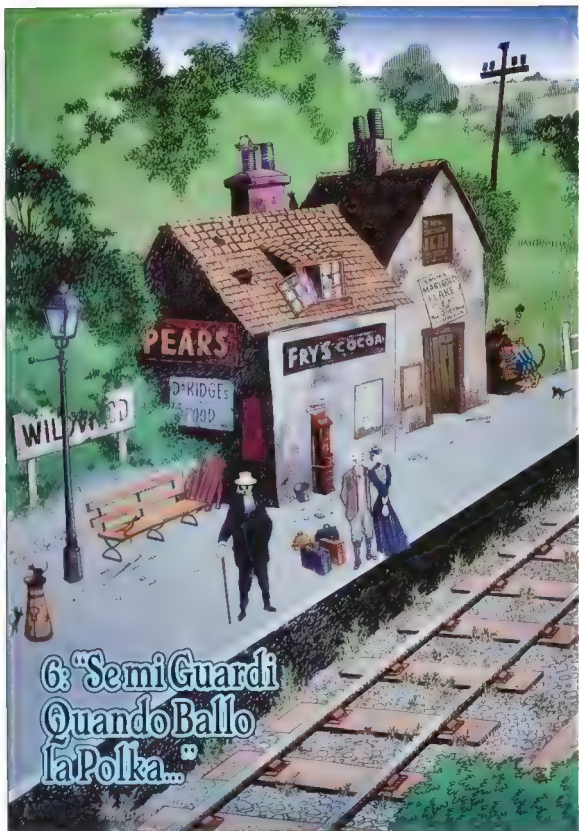
The LEAGUE of EXTRAORDINARY GENTLEMEN

Volume
Two

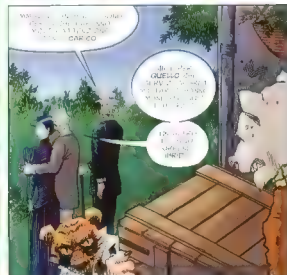
Issue 414
May



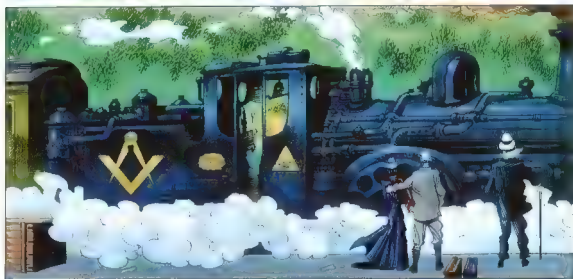
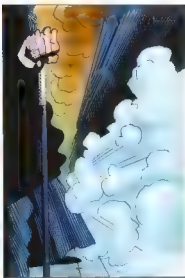


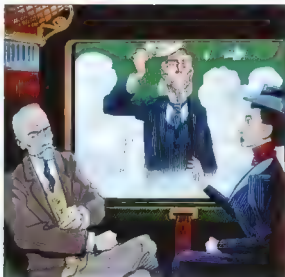


6: "Semi Guardì
Quando Ballo
la Polka..."

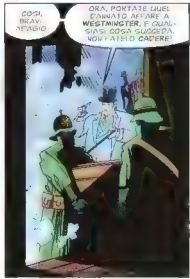
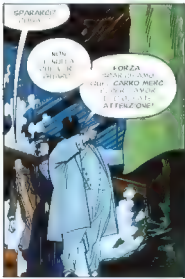
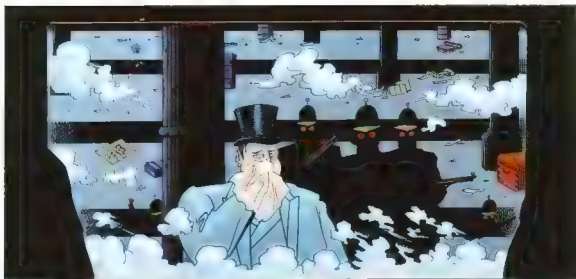








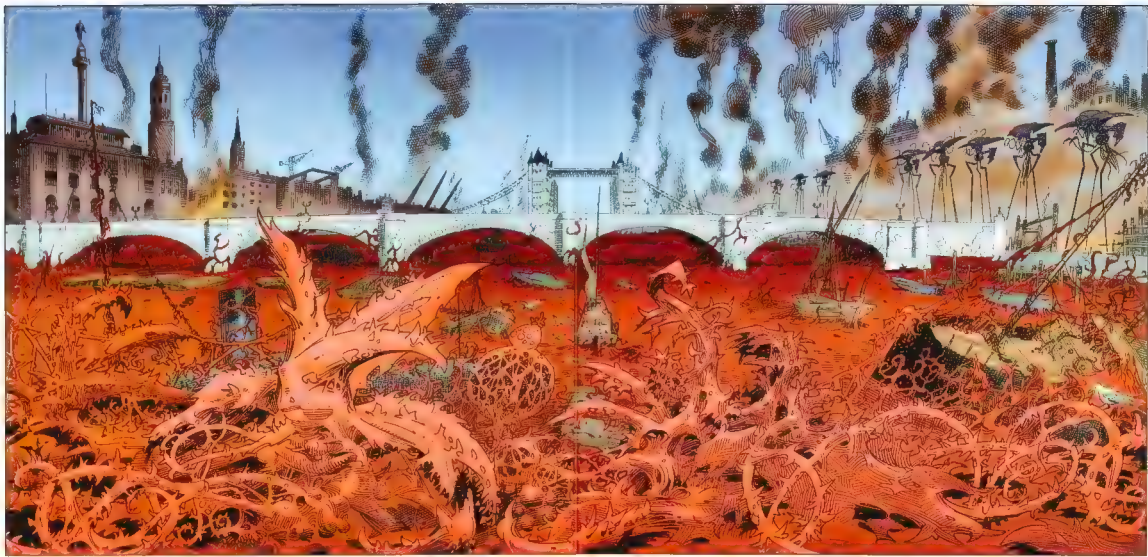




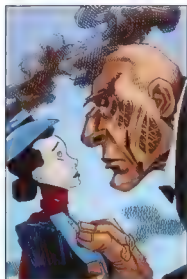




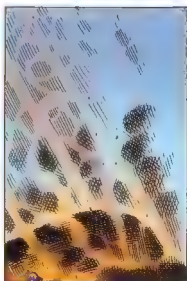
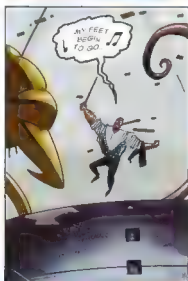


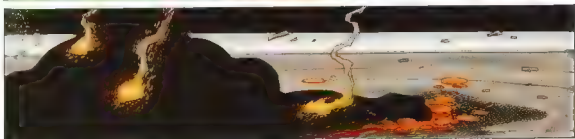


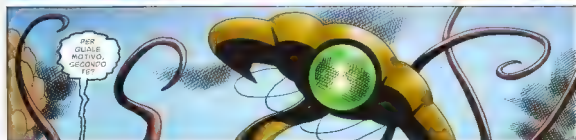
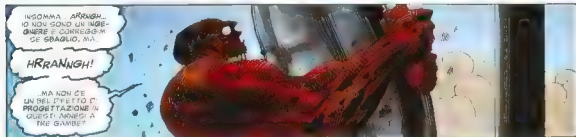
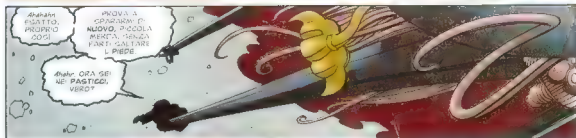
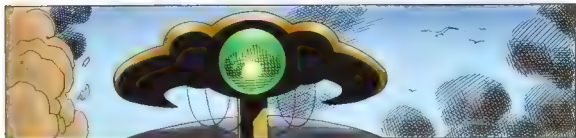




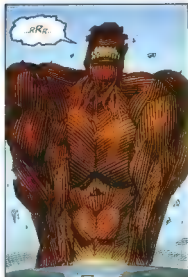
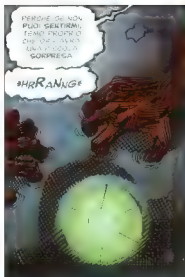




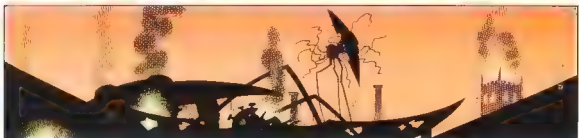
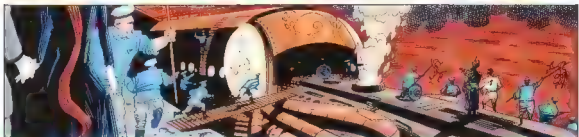




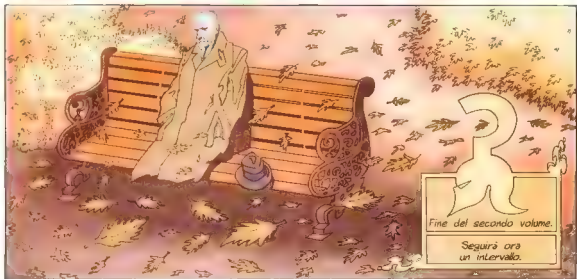
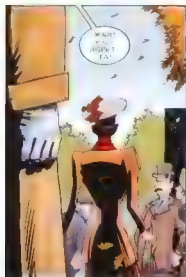
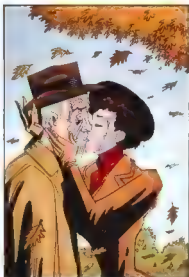












ALLAN E IL VELO LACERATO

Authoried by Mr. Alan Moore.
Accompanying illustrations
by Mr. Kevin O'Neill



CAPITOLO 1 IL MORTO

Con la luce sottile e lattiginosa di un glabro quarto di luna intenta a giocare sulla pergamena del suo volto, il morto si fece strada tra le cupe creazioni dell'arte topiaria, ormai mostruose e deformate, nei giardini abbandonati che si estendevano tra le rovine del castello. Le torrette cadute, ridotte ad un pietrisco di mattoni, e i dorsi deformati degli spalti ormai crollati giacevano abietti e senescenti nella fresca e diluita argentatura della falce lunare, tanto che persino il morto trattenne il respiro: non aveva immaginato che questo luogo fosse tanto mutato dai tempi della sua scomparsa. Un'erba nera e astiosa spuntava tra le incrinature del lastricato della terrazza e, dal centro di una fontana asciutta e maleodorante, un fauno di granito stava a guardare, con la fronte cornuta rigata di bianco dallo sterco dei piccioni e la bocca, aperta nel canto, piena di rampicanti.

Zefiri tempestosi pettinavano le ciocche grigio ferro del morto e facevano sbattere come una vela il suo lungo cappotto marrone, sollevandolo dalle polveri e dai profumi sbiaditi del Serengeti, su nella morbosa umidità inglese sospesa nell'aria del giardino. Guardando negli occhi della statua, ciechi e insudiciati dagli uccelli, gli sembrava di vedere il riflesso di se stesso; la stessa giovane visione pagana di una splendida regione selvaggia, come lui tradita dall'età. Tradita dal tempo.

Allan and the Sundered Veil

Tanto sperduti erano i suoi morti pensieri nelle fantasterie e nel rimpianto, che non sentì aprirsi alle sue spalle l'immensa quercia butterata di vermi che era la porta della terrazza del castello. Tranne che per un tardo e debole formicolio sulla sottile cicatrice che gli traversava la nuca, sotto l'attaccatura dei capelli, non ricevette alcun segno di essere osservato, fino a quando la donna non parlò dietro di lui, con un tono basso, colorito da leggero accento, che fece girare verso di lei il morto, stravolto e trasalito.

"Lady Ragnall la aspetta. Sua Signoria sarà lieta di riceverla in biblioteca. La prego di seguirmi."

A parlare era una negra di singolare bellezza, di diversi centimetri più alta del morto, vestita di una lunga gonna di quel che pareva un velluto color smeraldo, tutta adornata di braccialetti pendenti, perle e vistosi feticci, con un candelabro tremolante sorretto da un'esile mano. I suoi capelli erano nascosti dalla fascia turchese di un turbante, e prima che lei si allontanasse nel muto ingresso del castello in rovina, egli intravide sulle sue guance le spirali di sfregi rituali, eppure non riuscì ad associare il singolare motivo della cicatrice a quello di altre tribù con simili decorazioni incontrate nei suoi anni in Africa. Non aveva altra scelta se non seguirla dove lo conduceva, per corridoi che si attorcigliavano come intestini e si snodavano in profondità nella massa in disfacimento dell'edificio un tempo signorile, oramai una desolata e spettrale carcassa.

Camminando di buona lena per tenere testa alla falcata della domestica, il morto si stupì al mutevole tableau di fantastica distruzione che l'alone delle sue candele portava alla luce intorno a loro. Qui, ratti dagli occhi di granato si annidavano tra le macerie di un grande lampadario schiantato a terra che bloccava il corridoio di fronte a loro. Qui, alcuni ritratti da tempo cancellati erano appesi uno a fianco all'altro, tra i pipistrelli appollaiati.

Come avevano potuto le opulenti tenute dei Ragnall ridursi a questo? E, idea ancor più preoccupante, come poteva la sua vecchia amica e benefattrice Lady Ragnall risiedere ancora qui, in questi saloni squarciati dalla pioggia, sui magnifici tappeti Axminster annessi da tempo tra loro dallo scorrere di muschio e lumache e funghi?

Quando per la prima volta aveva visto al chiarore della luna le vestigia del castello, aveva provato una fitta di dolore, credendo che la sua saggia ed erudita amica fosse morta senza una discendenza, lasciando la casa e i terreni aviti all'estrema rovina di una natura senza più redini. Il dolore era ora sostituito da un'insidiosa inquietudine, mentre seguiva la negra distante e silenziosa tra gli arazzi marcescenti, sotto un soffitto affrescato che si spalancava all'improvviso su di un campo di stelle luccicanti ed indifferenti.

Infine la bellezza d'ebano si fermò di fronte a un portale di cedro danneggiato dal fumo che il morto riconobbe come l'ingresso della biblioteca del castello, anche se era ora adornato da grandi ed evidenti cinoglosse di nera fuliggine, i residui di una precedente catastrofe. Dopo aver posato una mano sul pomello a forma di testa di leone, ora striato di verderame, la servitrice rivolse nuovamente il suo gelido e saldo sguardo sul morto che la seguiva. Dipinto dalla gialla e intermittente radiosità del candelabro che ella teneva in aria, era possibile ora vedere con maggior chiarezza quel volto dagli alti zigomi, con le cicatrici rituali che come due serpenti si svolgevano dalle guance e impennavano sulle tempie per arrotondarsi all'altezza delle glabre sopracciglia, e poi convergere tra i suoi verdi occhi ambigui quanto l'oceano. Il suo fascino esotico e la sua compostezza alitavano sulla passione ormai consunta del morto, nutrendone le braci e riportandola alla vita tra le fredde ceneri che egli credeva oramai spente. Se fosse stato più giovane e avesse portato i segni di meno ferite al corpo e al cuore...? Fece una smorfia e trattenne una dolente risata. Se fosse stato ancora vivo? I lividi e voluttuosi frutti che erano le labbra di lei quasi non si mossero quando aprì la porta della biblioteca, e pronunciò le sue prime parole dal loro incontro sulla terrazza incrinata dalle erbacce.

"Lady Ragnall la aspetta all'interno."

Stordito dalla stranezza delle circostanze, egli le passò oltre ed entrò nella stanza dall'alto tetto dove, per un momento, fu abbagliato da ogni lato da quelli che parevano mille barlumi di luce, per poi decidersi, mentre i suoi occhi si abituavano al luccichio, su decine e decine di candele di cera, favolosi grotteschi rovescianti sego,



Allan and the Sundered Veil

posti alla rinfusa sui molti manti e scaffali e superfici della biblioteca. Laggiù, al centro di questo lucente firmamento, coricata sotto le consuete coperte di un grande letto composto da due divani spinti l'uno contro l'altro, era la desolata e mutata figura di Lady Ragnall, ormai irriconoscibile se non per la danzante vivacità dei suoi occhi svegli, sprofondati nella rugosa oscurità delle sue orbite. Guardando in alto, il loro veloce e vorace sguardo si fissò sul morto. Le sue labbra secche si incresparono in un sorriso imbellettato, e infine parlò, con una voce sottile e stridula, eppure intensa, come un clavicembalo rotto.

"Caro Mr. Quatermain. Quanto è stato caro a venire. La stavo aspettando, per quanto il mio buon senso mi informasse che non avrei dovuto."

Qui il suo sorriso parve allargarsi, e assumere un'impronta sorniona e intelligente, prima di tornare a parlare.

"Mi hanno detto che lei era morto. Me l'ha comunicato per lettera George, il fratello di Sir Henry. A quanto pare, lei è morto all'alba, tre anni fa, nel 1886, in seguito a ferite coraggiosamente ricevute, in uno degli angoli più neri del continente nero. Devo dire che, tutto sommato, lei ha una buona cera."

In preda al disagio, il leggendario cacciatore e avventuriero si ingobbi trascinando i piedi, e parve chinare la testa dentro il bavero del suo lungo cappotto. La vaghissima ombra di un sussulto accompagnò la sua risposta.

"Ne avevo abbastanza. Mi conosce tanto da capirlo? Tutti i combattimenti, tutti gli splendori e i trionfi della mia gioventù, era diventato tutto troppo chiassoso per me. Troppo turbolento e logorante per qualcuno della mia età, ma cosa potevo fare? Un mondo entusiasmato dalle esagerate e generose descrizioni che Mr. Haggard ha fatto delle mie avventure non sopportava che io riposassi; non avrebbe mai tollerato il pensiero di un Allan Quatermain, oramai grigio e malfermo, nell'atto di potare le sue rose in un plumbeo quartiere di periferia. No, ho dato loro quel che volevano: una morte eroica e una tomba incustodita in un angolo del mondo irraggiungibile e sperduto. Dopo aver fornito ai miei ammiratori un'adeguata conclusione, io sono finalmente libero di vivere la vita che seguirà la mia morte, qualunque sia il tempo concessomi, secondo il mio desiderio."

Fu con fatica che Lady Ragnall si tirò su fino ad essere sorretta da un gomito, in quel suo nido di copriletti e guanciali. Strinse gli occhi, con la testa inclinata su un lato alla maniera di un uccello, e lo scrutò con perspicacia.

"Allora era tutta una storia? Tutte le faccende di cui mi scriveva George Curtis nella lettera che mi inviò, riguardo il continente perduto di nome Zu-Vendis? Santo cielo, mi aveva detto che Sir Henry Curtis era diventato re di quel luogo e non sarebbe più ritornato su queste isole. Mi disse che lei era stato ucciso, e lo stesso riguardava il suo amico zulù di cui mi raccontava anni fa. Umslopogaas, si chiamava così? Da quel che mi disse George, il suo compagno guerriero è caduto eroicamente in battaglia contro dei cospiratori che altrimenti avrebbero tolto la vita a Sir Henry. E' stato soltanto un gioco di specchi ad accompagnare il gioco di prestigio della sua scomparsa, Mr. Quatermain?"

Allan fece un profondo sospiro e si sedette sul largo braccio del divano ai piedi del letto di fortuna di Lady Ragnall.

"Se solo così fosse. Io stesso ho visto Umslopogaas al

momento della sua morte, scagliare il suo nemico Lord Nasta da un parapetto, per poi portare alle labbra la sua ascia insanguinata, Inkisukaas, e baciarla esclamando: 'Muio, muio, ma è stata una lotta regale.' No, questo era reale, così come Zu-Vendis e il matrimonio del mio amico Sir Henry colla regina di quel luogo, Nyleptha. Solo il mio decesso è stato simulato, uno stratagemma per affrancarmi dalla mia soffocante reputazione."

Lady Ragnall distolse lo sguardo da Allan e fissò pensierosa i lontani recessi della biblioteca, in cui danzavano le ombre create dalle candele, e l'esploratore notò che in uno di quegli angoli la domestica nubiana era intenta ad accendere un fuoco nell'unico caminetto di marmo della stanza. Fu con sorpresa che si rese conto che la ragazza strappava le pagine dei volumi in folio collocati sui molti scaffali della biblioteca per alimentare le fiamme ancora infanti. La voce screpolata della vedova attraversò nuovamente la sua attenzione dove quella fragile figura si annidava nel suo improvvisato e trasandato giaciglio.

"Eppure lei è tornato qui.

E perché, mi chiedo?"

I suoi antichi occhi perspicaci erano ancora una volta posati su Quatermain e, quando egli incontrò il suo sguardo,

comprese che la vedova già conosceva la risposta alla propria domanda; non l'avrebbero ingannata i racconti di un suo ritorno motivato dalla preoccupazione per il suo stato di salute. La sua risposta fu breve e sincera.

"Il taduki. Sono ritornato per il taduki."

Lady Ragnall sorrise. Il taduki, il più straordinario tra i narcotici, al quale solo lei aveva accesso. Col taduki era possibile squarciare il velo del Tempo e immergersi nelle vite del passato, come poteva senza difficoltà attestare la stessa avventura di Allan con il Ragazzo d'Avorio. Col taduki, era possibile sfuggire al proprio io e alle circostanze del presente.

"Ah, il taduki. Quella droga è la nostra padrona, non è vero? Dediti alla propensione per le vite precedenti, noi permettiamo che quelle in corso vadano all'inferno. Io lascio che il mio castello vada in rovina, mentre il taduki mi conduce per le vie traverse dell'eternità. E' Marisa che lo prepara per me, tutti i miei altri servitori sono scomparsi."

Allora Lady Ragnall fece un segno alla negra, che immediatamente cominciò a raccogliere nell'angolo più remoto della biblioteca un assortimento di curiosi oggetti, per poi riporli su di un basso tavolo intagliato, vicino ad una poltrona logora collocata sul fianco del letto. Allan vide una pipa, un braciore, alcune foglie in polvere.

Marisa, la domestica, accese pazientemente la carbonella nel braciore. Con uno sguardo significativo in direzione



Allan and the Sundered Veil

degli occhi di Allan, gli porse la pipa. Appoggiata sui suoi cuscini, Lady Ragnall guardava con un'impazienza indiretta il grande esploratore reggere la coppa per cogliere le esalazioni del braciere, mentre le labbra di lui si increspavano attorno alle elaborate decorazioni incise sulla cannuccia della pipa.

Marisa fece cadere sul braciere un pizzico delle foglie polverizzate e, quando i vapori salirono sibilanti, Quatermain aspirò. La fragranza subito familiare attorcigliò quasi dei viticci nel profondo del suo teschio, e persino nel momento in cui senti dissolversi la sua presente personalità davanti alle insistenti ondate della droga, capì che qualcosa non andava.

La biblioteca scivolò via e lui si ritrovò a capitolare in un orrendo abisso alieno dove scendevano le cascate di stelle straniere, e terribili divinità urlavano dal bordo dell'Universo. Mentre le tenebre borbottanti lo inghiottivano, il morto comprese che questa volta il taduki non gli offriva un'altra vita. Questa volta non gli offriva altro che una seconda morte, molto meno eroica della prima, ma molto più definitiva. Lontano, quasi in un altro mondo, sentì che la domestica cominciò a gridare.

Poi non vi più fu nulla, se non una divorante luce.

To be continued.



CAPITOLO II

NELLE ROVINE DEL TEMPO

All'interno dell'ammuffito guscio color terra d'ombra della biblioteca di Lady Ragnall, liricamente illuminata dai sonetti che ardevano nel focolare, una pipa da taduki dagli intricati intagli cadde dalle dita inerti di Allan Quatermain, il grande esploratore scomparso, almeno secondo l'opinione generale. Accovacciata al suo fianco per badare al braciere su cui erano state vaporizzate le foglie accartocciate del taduki, la domestica nubiana eruppe in un grido improvviso e lacerante.

"Marisa? Mia cara ragazza, cosa mai succede?"

Lady Ragnall, fragile come una riesumata Regina d'Egitto, si tirò su a sedere sul suo letto di fortuna, formato da due mastodontici e consunti divani, spinti l'uno contro l'altro al centro della biblioteca illuminata dal fuoco. In un sguardo interrogativo colmo d'ansia, i suoi occhi erano fissi sulla domestica, ora inginocchiata a fianco del corpo scomposto del vecchio avventuriero. Marisa era a bocca aperta per l'orrore, di fronte a quel burattino che, senza fili, pur si agitava e le si contorceva di fronte. Teneva le nocche premute contro le sue labbra tropicali, e il volto le impallidiva visibilmente, così che le spirali rituali, i suoi splendidi sfregi, sollevate sulle sue delicate guance di ossidiana, risaltavano in nera evidenza. Dall'altra parte delle ombre paralizzanti sul pavimento della biblioteca, la sottile voce da airone di palude di Lady Ragnall ritornò con maggiore insistenza.

"Dimmi cosa succede! Mr. Quatermain è vivo o morto?"

Marisa non riusciva a parlare. Educata a diventare una sacerdotessa della sacra droga del taduki nelle estreme regioni orientali del Congo, prima di venire qui ad assistere la vedova nei suoi esperimenti col divino narcotico, aveva accettato le misteriose visioni della droga come una sorta di seconda vista, e non vedeva sempre le cose allo stesso modo in cui le vedevano gli altri. Ora, mentre il suo incredulo sguardo afferrava gli spasmi dello stagionato esploratore sul pavimento di parquet, Marisa osservava uno spettacolo di cui né lei né qualsiasi precedente sacerdotessa era mai stata testimone, né tanto meno aveva mai udito il racconto.

Quatermain era rivoltato. Per lo meno, fu questa la prima impressione di Marisa alla vista della profusione degli organi interni esposti; le ossa esplose di uno scheletro esterno. Eppure, più osservava la grottesca figura da mattatoio che fremeva sulle tessere di legno di fronte a lei, più veniva a mancare la sicurezza. Alla sua vista sconcertata pareva che si stesse attuando qualcosa di più sottile e singolare.

Tanto per cominciare, pareva che l'uomo avesse ancora della carne all'esterno, ma che in qualche modo questa fosse mutata, resa trasparente per rivelare il corpo interiore... eppure, persino questa non era l'intera verità delle cose, comprese Marisa, osservando affascinata e impaurita. Non era solo possibile vedere attraverso gli strati esterni del corpo. Era possibile vedere intorno a loro fino ad arrivare alle viscere, quasi da un inimmaginabile punto di osservazione, da dove guardare le cose dall'interno e dall'esterno e godere simultaneamente delle due vedute. Il volto di Quatermain era visibile, e uno stupefatto terrore era solcato nel

profondo delle sue fattezze; eppure queste erano sollevate, estratte dalla testa dell'esploratore, come fossero la sezione ampliata di un diagramma. Scrutando intorno a questi frammenti di un puzzle sospeso, era possibile vedere il marmoreo pallore del teschio, anche questo sezionato in modo tale da esporre il cervello, disteso su un livello alieno di spazio a rivelare la nuda corteccia, il midollo neurale al suo centro. Ogni centimetro del corpo tormentato dell'avventuriero, tanto all'interno quanto all'esterno, era visibile alla sgomenta Marisa, nei suoi abiti di gala più intimi e ripugnanti.

Ancor peggio, se le membra dell'uomo facevano un qualunque movimento, si rendeva evidente un fenomeno ben più terribile: ogni gesto lasciava nell'aria dietro di sé una successione di spettri della sua immagine, che pur conservavano un aspetto solido, così che il movimento di un braccio orribilmente traslucido produceva un ventaglio di ossa, ognuna ricoperta di una nebulosa lanugine di vene, simili alle penne remiganti di un cigno fantasma; una forma derivante da un'aliena geometria.

La forma non Euclidea le ondulò di fronte, trasgredendo con tale violenza alle normali leggi che governano spazio e ragione, che Marisa sentì un pesante moto di nausea gonfiarsi dentro di lei. Serrando gli occhi, costrinse la sua



visione a ritornare alla normalità, e a liberarsi dalle grottesche prospettive che le sue percezioni, accresciute dal taduki, le avevano tanto all'improvviso procurato. Quando li riaprì, il corpo di Quatermain era tornato ad essere un solido di un'opacità rassicurante. Ma ancora era disteso, scomposto e sinistro, sul gelido parquet della biblioteca, in una catalessi simile alla morte. Come se provenissero da una grande distanza, Marisa sentì le grida agitate di Lady Ragnall.

Allan and the Sundered Veil

"Parla o va' in malora! Che succede a Mr. Quatermain?"

Marisa alzò gli occhi e osservò la sua Padrona in preda alla confusione, con gli occhi di giada che battevano storditi, come accade a chi è condotto dalle tenebre alla luce, o è risvegliato da un sogno oscuro.

"Mi perdoni, Padrona," balbettò la domestica. "Sono stata trafitta da una visione strana e terribile. Credo che la droga non abbia riportato il suo amico a una vita precedente, come è avvenuto altre volte, ma l'abbia piuttosto strappato sia al passato che al presente, per portarlo in un deserto che supera ogni tempo, o spazio, o qualsiasi cosa a noi conosciuta."

Qui Marisa si fece muta, e abbassò gli occhi. Fu il discorso più lungo che Lady Ragnall, in tutti i loro anni insieme, avesse mai sentito pronunciare dalla bellezza d'ebano. Voltando su un lato il suo fragile cranio col movimento di un uccello, la vedova si soffermò a riflettere, e infine increspò le labbra con fare risoluto e diede il suo verdetto su questa nuova e preoccupante piega dagli eventi.

"Allora va' a prendere cuscini e coperte, così che almeno il suo corpo stia comodo. Se l'anima di Mr. Quatermain ci è stata tolta, allora dobbiamo fare tutto il possibile per farla tornare qui."

Senza rispondere, Marisa si alzò e si allontanò in fretta dalla biblioteca tremolante, per fare quanto le era stato comandato. Ora nella stanza non c'era alcun suono, se non il sottile e affannoso respiro della decaduta aristocratica, ancora seduta eretta in un'ingiallita spuma di lenzuola; e oltre a quello, il respiro molto più debole dell'uomo tutt'altro che privo di vita sul pavimento. Oh, mio caro Mr. Quatermain, pensò Lady Ragnall. Quale nero continente sta esplorando ora?

Quatermain aveva sentito strappare la coscienza dal suo corpo, stretta dal fantomatico e adamantino pugno della droga. Aveva sentito l'urlo di Marisa e poi la sua coscienza era stata scagliata lontano da una fredda luce che tutto cancellava. Ora egli era perduto. Mentre la sensibilità tornava, si ritrovò a galleggiare, una forma spettrale nel mezzo di uno scintillante limbo violetto. Cosa era successo? Questa non era la sbalorditiva immersione nelle incarnazioni del passato che la droga aveva finora fornito. Tutt'intorno a lui, forme oniriche rapprese da un viscoso crepuscolo quasi si materializzavano, prima di dissolversi ancora una volta in un opalescente nulla. Felci ardenti e spirali di molluschi scintillavano all'orlo della materia.

A malapena Quatermain aveva formato il desiderio conscio di una geografia navigabile con cui scoprire dove si trovasse, che all'improvviso parve che l'ectoplasma che lo circondava avesse un fremito, per cristallizzarsi e condensarsi in un paesaggio.

Sotto i suoi piedi d'ectoplasma, rigogliosi ciuffi di un'erba color malva crescevano da una melma di un indaco intenso. Dagli spettrali bordi germogliava una vegetazione ibrida e nauseabonda, che si contorceva in fiori che sbocciavano a metà tra seppie e cardi. Questi erano sicuramente gli acquitrini della mente, un terribile Mar dei Sargassi della psiche, dove le anime naufragavano in un pantano astrale. In un luogo avanti a lui, c'era un mormorio di voci e la scarsa luce di un fuoco sfavillava nell'oscurità priva di stelle.

Avanzando, l'esploratore osservò due figure incongruenti, curve su di un fuoco incerto, privo di calore, su cui bruciavano gli sgradevoli fiori calamaro, coi tentacoli che si arrotolavano e avvizzivano nelle bizzarre fiamme verdi. A un lato di queste tette fiamme sedeva curvo un giovanotto, i

lugubri lineamenti stranamente illuminati dal basso dall'esangue fulgore del fuoco. A gambe incrociate sul tappeto erboso color malva, dirimetto a questo irreale individuo, era seduta una persona ancora più singolare, un uomo dalla robusta corporatura, abbigliato nella grigia uniforme di un ufficiale sudista della guerra americana tra gli Stati. Sospettosi, entrambi gli uomini guardarono in su all'avvicinarsi di Quatermain.

"Non ho intenzioni bellicose," disse in fretta l'avventuriero, notando che la mano del capitano confederato si era cautamente mossa verso la sciabola pendente al suo fianco. "Mi chiamo Allan Quatermain, e temo di essermi smarrito. Ditemi, dove ci troviamo, e come avete fatto voi ad arrivare qui? Siamo vivi, oppure morti, in un purgatorio non predetto dalla religione?" Qui uno sguardo significativo passò tra le due figure sedute prima che l'uomo più giovane e curvo rispondesse, con una voce e un comportamento miti ed accademici.

"Io sono Randolph Carter. Questi è il mio prozio John. Temo che anche noi siamo smarriti come pare sia capitato a lei." Il giovanotto proseguì e descrisse un improbabile New England del ventesimo secolo, una vita passata nella solitaria esplorazione del mondo dei sogni. Nel corso di una di queste escursioni in quelle che il giovanotto chiamava "Le Porte del Sonno più Profondo," egli si era allontanato senza volere in queste lande desolate della psiche, a lui precedentemente sconosciute. Qui aveva conosciuto l'ombra o il doppio astrale del suo lontano parente, un uomo misteriosamente scomparso in battaglia cento anni prima. A questo punto il veterano della Guerra Civile continuò il racconto, e la sua voce bassa e autorevole era quasi un sussurro.

"Io non so niente di questo ventesimo secolo di cui parla Randolph. So solo che stavo morendo in una caverna, e fissavo il pianeta Marte sospeso sopra di me nel cielo grigio dell'alba, e la sua luce forte e impassibile era in mezzo alle stelle sbiadite. All'improvviso, vengo strappato dal mio corpo, come se la forza di attrazione di Marte attiri verso sé la mia anima... ma invece finisco in questo posto lugubre e gassoso, dove mi imbatto in Randolph, che mi dice di essere il mio pronipote di Providence, Rhode Island. E subito dopo, lei salta fuori dal nulla."

"Non esattamente dal nulla," rispose Quatermain. "Io vengo dall'Inghilterra della seconda metà del diciannovesimo secolo. Credo di essere stato spinto qui da una droga che ho ingerito. Normalmente, questa provoca visioni del passato, ma in questo caso sembrerebbe che mi abbia del tutto asportato dal tempo. E quel che più conta, nella mia esperienza di cacciatore, non sono sicuro che questo sia un ambiente totalmente favorevole."

Fece un gesto verso il buio al di là dell'alone verdastro del loro fuoco. Qualcosa di voluminoso si trascinava per le erbe selvatiche più remote. Altrove, un suono vago e secco, simile alle rapide chele di un'aragosta.

Una traspirazione nervosa imperlava la fronte del giovanotto, e il panico incrinava la sua voce acuta. "Dal rumore, si direbbe che siamo circondati. Cosa facciamo? Io non sono certo quello che si può definire un combattente"

Il soldato diede al suo pronipote un'occhiata sprezzante. "Allora il coraggio si è prosciugato dal sangue dei Carter. E' meglio che me ne occupi io." L'acciaio sibilò in maniera esauriente quando il capitano confederato estrasse la spada. Poiché non era uno che si ritraeva di fronte al combattimento, Quatermain alzò dalle fiamme un infuocato ramo



"Ci sono decine di queste creature...."

Allan and the Sundered Veil

della felce ricoperta di anemoni, tracciando un arco nelle tenebre.

La fascia di fiamma color smeraldo illuminò brevemente qualcosa di molto simile a un mostruoso millepiedi fatto di gelatina traslucida, e per un attimo un ammasso algale di una dozzina di occhi raggruppati su un lato luccicò nella spettrale luce verde. Forme ancora peggiori si muovevano oscure nella sconfinante oscurità. La voce di Quatermain era bassa e sinistra.

"Ci sono decine di queste creature. Non credo che spade e bastoni ci salveranno. Dobbiamo..."

Quatermain si interruppe a metà della frase. Stava accadendo qualcosa di strano nel buio di fronte a loro. Un flebile impulso luminescente disturbava quelle tenebre stigie, e col passare di ogni istante diveniva sempre più forte e regolare.

L'esploratore restò a bocca aperta per l'incredulità quando la singolare pulsazione di luce si trasformò in una spettrale figura, seduta a mezz'aria sulla sella di uno stupefacente congegno di ottone, poiché l'abbigliamento dell'uomo non era dissimile da quello dell'era di Quatermain. La luce luminosa che circondava il nuovo arrivato e il suo veicolo parve allarmare le presenze che si contorcevano al di là del bordo della luce del fuoco, e le indusse a ritirarsi. In quel momento, lo sconosciuto gridò ai tre uomini.

"Salite a bordo. La novità del mio arrivo non dissuaderà a lungo questi orrori." Dopo una pausa, pensò di presentarsi.

"A volte mi chiamano il Viaggiatore del Tempo."

To be continued.



CAPITOLO I V

L'ABISSO DELLE LUCI

Quatermain sapeva che in realtà il suo corpo mortale si trovava altrove, nel mondo solido, senza alcun dubbio in stato comatoso sul pavimento della biblioteca in rovina di Lady Ragnall, alla luce tremolante dal caminetto; vittima di un'overdose di taduki, una droga in grado di distorcere il tempo. Allan sapeva che la forma che al momento egli abitava, per quanto modellata per ricordare in ogni particolare l'involucro materiale del vecchio esploratore, fino agli indumenti che lo ricoprivano, doveva essere un costruito astrale plasmato a partire da una materia onirica, e non aveva più sostanza di quella della fantasia di un momento. Ma ciononostante, una terribile e profonda apprensione, presente nel midollo del suo essere, gli diceva che ovunque si trovasse, a qualunque stato sovranaturale fosse asceso, esistevano in questo luogo cose in grado di ferirlo. Anzi, addirittura in grado di ucciderlo.

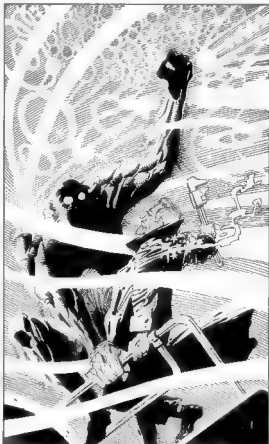
Una simile creatura, una mostruosità albina e neanderthaliana che il nuovo compagno di Quatermain, il Viaggiatore del Tempo, aveva definito un Morlock, si scagliava ora con le mascelle spalancate contro lo sfregiato avventuriero, rivelando quelli che non parevano altro che canini protratti, da cui stillava un logoro merletto di saliva lattiginosa e opaca.

Era successo tutto con estrema velocità. Esiliato dalla normale coscienza per opera del taduki, Quatermain si era ritrovato dentro un'inquietante paesaggio metamorfico, dove aveva incontrato altre due anime costrette ad abbandonare il proprio corpo, il timoroso sognatore del New England Randolph Carter e l'arcigno ufficiale Confederato che, come si era scoperto, era John, lo zio di Carter, da tempo ritenuto morto. Attaccati dagli orrori nativi di queste mutevoli latitudini crepuscolari, i tre uomini erano stati salvati dall'arrivo di un uomo che si era dato il titolo di Viaggiatore del Tempo, seduto a cavalcioni del bronzeo vascello su cui sfidava il torrente degli eoni. In un primo tempo, il Viaggiatore li aveva trasportati per il flusso temporale fino ad arrivare alla sua base di operazioni, celata nell'enorme piedistallo di un'enigmatica sfinge intagliata nella roccia; poi li aveva avvisati di una terribile imperfezione nel tessuto dell'esistenza, attraverso la quale minacciavano di irrompere orrori inimmaginabili, provenienti dal lato opposto dell'esistenza materiale. Il Viaggiatore aveva appena completato la sua descrizione, che il suo santuario fu completamente invaso dai bestiali servitori delle mostruosità trans-dimensionali, le creature scimmiesche, pallide e strascicanti, che il Viaggiatore aveva chiamato Mi-Go, o Morlock. Una di queste era balzata sulla bronzea intelaiatura del vascello del Crononauta, nel momento in cui questo traghettava al sicuro i quattro uomini, e ora ruggiva sospesa dal corrimano della Nave Temporale, con l'assassino negli occhi ciechi, colini di cataratta, e agitata freneticamente gli artigli in direzione di Quatermain.

Il colpo successivo della creatura raschiò la spalla di Quatermain, e l'improvvisa e bruciante sensazione di umidità gli rivelò che i suoi timori erano fondati. Egli sanguinava, per quanto, presumibilmente, il sangue non fosse quello del corpo, bensì un fluido spirituale immensamente più prezioso, che scorreva nell'anima umana. Allora in questo luogo esistevano, dopo tutto, cose in grado di ferirlo. Ancor peggio, pareva che

fossero in grado di ferirlo a livelli che non aveva immaginato. Era possibile per il suo spirito morire dissanguato? Una morte vera, definitiva, al di là di ogni speranza di resurrezione? Non ebbe il tempo di soffermarsi su queste complessità metafisiche, che la creatura scimmiesca si lanciò ancora una volta su di lui.

La nave Temporale sbandò, sbilanciata dal peso del Morlock, e aggrappati ai lati opposti del veicolo, sia il capitano Confederato che il suo terrorizzato nipote urlarono, rispettivamente per la rabbia e l'apprensione. Alle prese con i comandi del veicolo, l'argonauta temporale urlò qualcosa, ma a causa dell'infuriare dei venti temporali e delle urla dell'avversario sub-umano di Quatermain, l'esploratore non riuscì a comprendere il grido del timoniere. Il cieco bruto aveva stretto la gola di



Allan, e tirava inesorabilmente l'umano sempre più vicino a quei denti che schioccavano terrificanti. La sola mano con cui Quatermain teneva stretta la bronzea struttura sdruciolò pericolosamente di diversi centimetri, prima di riuscire a fermarsi e a trovare un'impugnatura più salda, e l'esploratore capì che se non fosse riuscito ad invertire rapidamente la situazione, sarebbe stato scagliato nel caos senza fondo in cui era precipitata la nave.

Ricordando l'enorme chiave da meccanico che ancora teneva stretta nella mano libera, Quatermain roteò il suo braccio in un arco inesorabile che cadde con un soddisfacente rumore sordo sul bianco pelo arruffato dello zigomo del mostro, che a sua volta cadde sotto quell'impatto. Nella ricerca a tentoni di un appiglio sul corrimano, impazzito nella sua cieca agonia, il Morlock ebbe solo il tempo per un solitario guaito di terribile

Allan and the Sundered Veil

dolore, simile a quello di un cane, prima che la forza del colpo di ritorno di Allan lo colpisse sulla tempia, rilasciando uno spruzzo di cervella della consistenza di un impasto d'avena.

In preda alle convulsioni, stretto negli spasmi della morte, la mostruosità continuava a impugnare saldamente le condutture della Nave del Tempo, persino quando il suo corpo grottesco e rachitico lentamente cominciò, quasi con maestosa aria di inevitabilità, a vacillare verso il fluttuante vuoto che strideva dietro di loro. Con un senso di impotenza e disperata preveggenza, l'esploratore comprese cosa stava per accadere, e con la sua chiave cercò inutilmente di staccare dalla ringhiera la stretta mortale della creatura, pur sapendo dentro di sé che era sin troppo tardi.

Il sottile tubo di ottone si ruppe sotto il morboso peso della creatura, e infine esplose all'altezza di una giuntura con uno stridio assordante e un grande getto di ciò che apparve a Quatermain come un vapore prismatico, scintillante, quasi pieno di lustrini visibili ad occhio nudo. Curvo sui suoi comandi, il Viaggiatore si guardò intorno per visionare i danni subiti dal vascello, e per la paura il colore lui via dal suo volto, quando posò gli occhi sul sibilante squarcio nel telaio della sua Macchina del Tempo. Quando infine l'immensa aspirazione della scia del vascello staccò dal tubo danneggiato le spesse dita grigie del Morlock, questi fu dilaniato con incredibile ferocia nella scia del veicolo, tra gli sfilacciati pennacchi di vapore o di plasma scintillante che si riversavano dalla falla aperta dalla creatura senza vita.

Mentre osservava quel corpo sbiadito allontanarsi da lui, Allan scoprì con orrore che questo stava subendo ciò che si poteva solo descrivere come una repellente e innaturale fioritura. Mille teste, quattromila membra e infinite dita spuntavano in uno strascico solido e organico dietro la creatura subumana, così che essa divenne una figura allungata, quasi simile a quella di un millepiedi che si contorceva grottescamente su se stesso, e diventava in lontananza un plumbeo granello nel terribile maelstrom dei secoli che esplodeva alle loro spalle. Fu quasi come se ogni momento, ogni porzione della traiettoria del Morlock fosse incisa nello spazio a lui posteriore, mentre esso si allontanava nel terribile ed eterno Adesso della quarta dimensione, quel costante ed infinito iper-momento in cui erano contenuti il Creato e il terribile, impenetrabile abisso della storia.

Fu con difficoltà che Quatermain allontanò la sua attenzione dalla vista del Morlock, ma c'erano questioni più pressanti di cui occuparsi. Pareva che la Navicella Temporale stesse perdendo quota, se era possibile affermare l'esistenza di una quota in quello sconcertante dominio. Il bizzarro flusso multicromatico che fuoriusciva dall'apparecchiatura si torceva ora verso l'alto, e un orrido formicolio sulle piante dei piedi di Allan gli disse che stavano cadendo. Cadevano lentamente, pareva, come attraversando un mezzo spesso e viscoso, ma cadevano. Riusciva a sentire le imprecazioni di panico del Viaggiatore, ingobbito sui comandi del Cronopede, sopra la fischianti corsa della loro discesa.

"Perdo potenza. Affondiamo nell'inerte Brodo Temporale che ristagna sotto il corso della corrente della storia. Meglio tenersi stretti a qualcosa. Non so proprio per quanto tempo dovremo cadere."

Con la fronte che luccava di una nervosa sudorazione, Randolph Carter, il giovane studente di Rhode Island,

parlò con la voce alta e tremante.

"N-non è forse nel tempo stesso che stiamo cadendo? Come fa a sapere che non cadremo per tutta l'eternità?"

Il torvo silenzio del Viaggiatore in risposta a questa affermazione fu la sola risposta di cui avevano bisogno gli altri. Feccero ciò che era stato chiesto loro, e si aggrapparono alle coste rotte della Nave Temporale, mentre questa continuava la sua comoda e irreversibile discesa nell'oscuro e nebuloso vortice del tempo puro e casuale.

Anche se in tali difficoltà non era possibile misurare il trascorrere dei momenti, non parve passare molto tempo prima che la voce rauca del maggiore dei Carter scuotesse gli altri dal loro sconsolato e disperato torpore, mentre scrutavano intorno a loro quei deserti senza fondo e senza speranza.

"Vedo qualcosa sotto di noi. Se queste sono le acque stagnanti del tempo, come il nostro amico viaggiatore ci informa, allora quello che vedo laggiù sarà una sorta di gas di palude"

Stringendo i suoi occhi macchiati di ardesia, Quatermain scrutò nel baratro spalancato sotto di loro. Si avvicinava qualcosa, anche se non riusciva a dire se questo fenomeno si sollevasse verso di loro nelle tenebre croniche, o se fossero i quattro uomini ad affondare nella sua direzione.

"Ha ragione. Vedo delle luci colorate, delle specie di lanterne cinesi, che si avvicinano a noi. In nome di Dio, di cosa si tratta?"

Quest'ultima osservazione di Allan era diretta al viaggiatore temporale, che corrucciò la fronte e lentamente scosse la testa, mentre le strane luminosità si avvicinavano sempre più.

"Non lo so. Questo è un fenomeno che non ho mai incontrato in precedenza. Oh bella, la forma sembra quasi geometrica. Atteenti! Ce ne viene contro uno!"

I quattro uomini trattennero il respiro e osservarono con loro grande stupore una delle forme brillanti ascendere lentamente e oltrepassarli a dritta del vascello. Era, come aveva osservato il Viaggiatore del Tempo, un solido geometrico perfettamente formatosi, probabilmente un dodecaedro, sicuramente una cinquantina di volte più grande dello stesso loro veicolo. Era debolmente illuminato dall'interno da una radiosità giallo pallido che lambiva i volti del quartetto in una smaltatura xantica e soprannaturale, mentre questi erano sospesi, ammutoliti, con la bocca aperta, dai tubi e dalle sbarre della nave Temporale. Il Viaggiatore esclamò piano, a bassa voce.

"Un crono-cristallo. Un prodotto matematico tetradimensionale all'interno del fluido pentadimensionale che è alla base di tutta l'esistenza. Avevo sempre ipotizzato che tali oggetti fossero possibili, ma che la mia ipotesi sia stata dimostrata in modo tanto esatto e spettacolare..."

La voce gli venne meno quando altre due di quelle immense strutture incandescenti, una blu e una di uno sfarzoso colore malva, li oltrepassarono fluttuando nell'aria con una grazia misteriosa e imponente. Mentre tutti gli altri occhi erano fissi sulle luccicanti meraviglie geometriche che andavano lentamente alla deriva, solo l'agitato e nervoso Randolph Carter, gettando uno sguardo in basso, diede l'allarme.

"Santo Dio! Uno di quegli oggetti arriva proprio sotto di noi!"

I timori del timido studioso furono convalidati, con esiti catastrofici, quasi nel momento in cui furono espressi. Con uno schianto da far vibrare le ossa e tiri grande stridio di ottone sul vetro, il loro veicolo urtò contro la superficie



"Questo è un fenomeno che non ho mai incontrato in precedenza."

Allan and the Sundered Veil

superiore di un gioiello lucido e colossale, un tesseratte di un pallido ■ radiante ametista che misurava almeno duecento metri di diametro, come osservò Quatermain scoprendosi, pur in modo malferrmo, sulla levigata e rigida pianura di silicato viola-mollusco, dove era stato scagliato dalla collisione del veicolo con questo gigantesco meta-oggetto. Mettendosi in piedi, sentì la superficie del cristallo ronzare flebilmente sotto le palate delle sue mani, ■ capi che questa faccenda era di una categoria superiore a quelle a cui era abituato.

Non molto lontano, sia Randolph Carter che suo zio si erano portati in posizione eretta, mentre vicino a lui il Viaggiatore del Tempo, apparentemente anche lui indenne dall'incidente, si stava estraendo dall'ammaccato congegno di sua invenzione. Allan notò che un'esile traccia di sangue strisciava lenta dall'attaccatura dei capelli del Viaggiatore, dove pareva che la sua testa fosse entrata in contatto con i comandi della nave, ma l'esploratore non riteneva seria la ferita. Anzi, con grande entusiasmo, l'astronauta temporale danzava avanti e indietro della gemma broddingnagiana dove erano arenati, scrutando con eccitazione nelle sue profondità.

"Guardate! Reagisce alla nostra presenza! Vedo delle immagini che si muovono sulle facce interiori, sotto i nostri piedi."

La voce del Viaggiatore risuonava dell'emozione della scoperta. Quando Quatermain e gli altri due uomini guardarono giù nel vetro divinatorio su cui si trovavano, si resero conto che il Viaggiatore del Tempo aveva ragione. Nelle profondità del cristallo, le immagini fiutavano e si trasformavano, in un lento caleidoscopio.

L'attenzione di Allan fu conquistata da un quadretto in particolare: un vecchio emaciato e quasi scheletrico giaceva scomposto su un giaciglio, su quella che pareva una coperta beige, in una fumeria d'oppio, con una pipa sottile stretta tra le dita inerti. Accovacciata a fianco all'uomo, una bella donna con una lunga sciarpa rossa parlava con insistenza al vicino cadavere. Ma Quatermain ebbe un repentino sussulto di purissimo orrore, quando comprese che la miserrima creatura drogata, abbandonata in quel degrado e tormentata dagli insetti, era lui.

"Un Aleph," sospirò il Viaggiatore del Tempo, quasi in preda all'estasi. "Osservate, amici miei, l'esatto fulcro del Tempo. Contemplate, se ne avete il coraggio, nell'adamantino oculare dell'Infinito!"

To be continued.



CAPITOLO V IL BAGLIORE NELL'OCCHIO DELLA FORTUNA

Le alte fiamme, alimentate dai manoscritti e dai volumi in folio nel caminetto della biblioteca cadente di Lady Ragnall, lambivano con una decina di lingue impudenti la guancia esanime e imperlata di sudore di Allan Quatermain, l'esploratore un tempo celebre e ora creduto morto, riverso scompostamente sul parquet ammantato di polvere del pavimento della biblioteca.

La stessa vedova, comodamente sistemata su tumuli di coperte, sui divani posti l'uno di fronte all'altro, scrutava la figura incosciente dell'avventuriero in cerca di un qualsiasi barlume di vitalità, e non era del tutto certa che il decesso del suo amico fosse ancora la beffa da lui ordita per ingannare il mondo. Vedendolo steso di fronte a lei, macilento e immobile e quasi senza respiro, la morte di Allan Quatermain pareva all'improvviso sin troppo credibile.

Sua Eccellenza non era priva di una certa esperienza personale nel fingere la morte per contrastare le volgari intrusioni dei vivi, poiché alcuni anni prima aveva inscenato la sua stessa fine, per vivere da allora in un beato e tranquillo isolamento, mentre le maestose colonne di Ragnall Hall cadevano in una voluttuosa rovina intorno a lei, accudita solo da Marisa, la statuaria bellezza di ossidiana che, persino ora, era accovacciata al fianco dell'ospite in coma, a tamponare la sua guancia con panni inumiditi e a mormorare nella strana salmodia cantilenante della sua lingua. La fragile nobildonna supponeva che Marisa stesse intrecciando, nella sua lingua nativa, degli incantesimi per riportare lo spirito rapito di Quatermain dai regni strani e pericolosi in cui era stato trasportato dal suo ultimo flirt con il taduki.

Marisa, con il fulgore della retorica e della poesia fiammeggianti nel focolare che le gettava macchie di fremente luce sulla sontuosa pergamena decorata a carboncino che era la sua pelle, era l'unica fonte del singolare narcotico che trascendeva il tempo, la stessa

droga per cui Lady Ragnall e l'amico esploratore di Sua Eccellenza dimostravano segni di dipendenza. Quatermain, dato per morto in una regione remota e quasi leggendaria del globo, aveva invece raggiunto Ragnall Hall dove, nonostante la prestata morte dell'abitante del maniero, conservava ancora una disperata speranza di trovare un'ultima traccia, un residuo di quanto desiderava: il taduki, la misteriosa sostanza con cui uomini e donne potevano evadere dai confini delle loro vite, delle loro epoche e delle loro identità, come Allan aveva sperimentato di persona in diverse occasioni passate. Dopo aver scoperto che Lady Ragnall era decisamente in vita, e non sprovvista dell'estratto vegetale richiesto, l'avventuriero vi si era, forse, abbandonato con troppa sollecitudine. Ora era disteso, rigido, prossimo alla morte, sul pavimento a fianco a Marisa, mentre lei asciugava la fronte dell'apparente cadavere e sussurrava curiosi incantesimi in una lingua straniera.

La domestica si chiedeva dove egli si trovasse, in quale dominio dei grandi territori dello spirito fosse stato costretto. Pulendo il suo stento brizzolato, dove gli si era seccata della bava, si accorse di una sua debole contrazione, quasi impercettibile, agli angoli degli occhi, come se un'onirica falena si fosse divincolata nella ragnatela del suo sonno. Quando quelle palpebre indurite accennarono un battito e poi si aprirono, solo un istante dopo, la bruna bellezza cessò di sussurrare le sue salmodie, e i suoi occhi furono sommersi dal sollievo, dalla gratitudine verso gli spiriti immortali per aver restituito il loro amico.

E poi dalla paura.

Il gioiello temporale andava alla deriva nella risacca del precipitoso presente, era sospeso, galleggiante e abbonacciato, all'orlo dell'illimitato moto ondoso del Tempo. L'imponente cristallo violetto, nella sua muta ed enigmatica grandiosità, si sollevò lentamente come una bolla in un mezzo spesso e viscoso quanto la melassa, un'infinita scheggia di ambra luccicante, dai tratti fluidi e scintillanti che si aprivano da tutti i lati. Sul lato superiore della gemma temporale, simili a comuni mosche sul pendente di un enorme lampadario, erano posati minuscoli puntini, la cui nera silhouette risaltava contro il bagliore ametista ai loro bordi. Quei puntini erano quattro uomini e i resti infranti della macchina che li aveva portati qui, tutti in cima a questa sfaccettata pietra violetta e, per così dire, naufraghi.



Allan and the Sundered Veil

Inginocchiandosi sulla levigatezza fredda e dura della faccia superiore dell'enorme perla cesellata, Quatermain fissò in basso, incredulo, le scene e le figure che fluivano e mutavano, sulla superficie della pianura traslucida posta sotto di lui. Visioni del suo passato, di momenti cristallizzati all'interno della sostanza della gemma temporale, fuse a visioni di quello che pareva essere il suo futuro, episodi vividi e bizzarri, tali che il vecchio avventuriero non aveva precedentemente osservato fino a quel momento nell'arco della sua vita mortale, né si era permesso di immaginare.

Desolati quadretti di incidenti che ricordava dai viaggi con il suo defunto e compianto amico Sir Henry Curtis sfumavano senza soluzione di continuità in raccapriccianti visioni di una vita ancora sconosciuta. Vide se stesso, uno scheletro dipendente dall'oppio, trascinato via da una fumeria di oppio pagana da una donna inglese, piccola ma singolarmente attraente, con il compito boccioso di rosa delle labbra increspato in una disapprovazione che pareva costante. Vide se stesso battersi disperatamente, a bordo di una grande e spaventevole nave celeste, al di sopra di una scura e ottenebrata città; combattere tra il sartiame sferzato dal vento, con un grande fucile di sbalorditiva concezione che pareva sparare un arpione dopo l'altro. La donna del frammento precedente era attaccata al suo fianco, e il corpo di lei premeva contro il suo nella notte furiosa.

Poi la visione mutò. Ora osservava una ripugnante bestia subumana, assurdamente abbigliata in quello che pareva un vestito da sera formale, e la creatura barriera rideva orrendamente, mentre attaccava un grande oggetto metallico a cui Quatermain non riusciva a dare un senso visivo. Altre forme si muovevano contro l'orizzonte di una città illuminata dal fuoco, mastodontiche carcasse di metallo luccicante, sostenute da quelle che parevano le zampe affusolate di mostruosi fenicotteri di ferro. Non appena l'esploratore comprese che stava osservando una tremenda e apocalittica guerra futura, l'immagine cambiò.

Ora vedeva la consueta piccola donna con indosso solo una coperta sporca, urlare, sopraffatta dall'orrore, in quello che all'occhio navigato di Allan pareva l'interno di un tetto edificio rurale, probabilmente nelle Americhe. Sulle nude assi del pavimento e sui muri erano incisi simboli arcani in perniciosi fluidi senza nome, e c'era qualcosa che si dimenava sul lato opposto della stanza. Quatermain vide se stesso urlare quanto la donna, e prender parte al combattimento con una forma contorta e tentacolata, che in qualche modo pareva estendersi dai muri della casa colonica in rovina. Con sua grande sorpresa, pareva che ad aiutarlo in questo orrendo conflitto ci fosse un altro uomo, il cui comportamento Quatermain credeva di riconoscere.

Alzò lo sguardo dalle affascinanti e ipnotiche vedute che turbinavano sulla superficie della gemma, e lo rivolse verso un'altra delle figure arenate con lui sulla faccia superiore del gioiello temporale, il giovane visionario del New England, Randolph Carter. Ritornando col pensiero all'orripilante incidente raffigurato nella gemma, Quatermain scosse la testa incredulo. L'uomo che lo assisteva nella casa colonica contro il contorto incubo era identico al pallido giovane accovacciato non lontano dall'esploratore, e che guardava anch'egli negli stessi abissi del cristallo sotto di lui, assorbito nelle stesse visioni, con il lungo viso

illuminato dal basso trasformato in pietra da un luminoso terrore. Era forse possibile che Quatermain e Carter si sarebbero incontrati in futuro nel mondo materiale; che si sarebbero battuti fianco a fianco in un combattimento ancora imprevedibile e imperscrutabile. Questo atollo adamantino alla deriva mostrava forse le cose che dovevano ancora venire? Le strane immagini tremolanti che roteavano negli abissi erano forse quelle scintille profetiche che danzavano nel luccicante occhio del fitto, della fortuna e del destino?

Randolph Carter, perduto nella cascata delle proprie visioni, gemette per l'agnizione e la nostalgia, poiché vedeva nel gioiello la vista familiare della sua natia Arkham, con i suoi tetti a mansarda indorati dagli ultimi lunghi raggi del meriggio. E pensare che, nella stia forma mortale, persino in quello stesso momento, egli stava dormendo beatamente in quel luogo amato, e solo il suo sperduto io spirituale lo teneva ancora su questo luccicante altipiano di anime perdute, dove le spettrali immagini di orrori passati o di orrori ancora a venire scivolavano sdrucciolate per la violetta superficie su cui egli si trovava. Perché non poteva andare via da qui e risvegliarsi nel suo letto del New England? Se solo avesse avuto una volontà più forte, se fosse stato un uomo senza paura, come suo Zio John...

Il vecchio Carter era accovacciato nelle vicinanze e scrutava, colmo di stupore, le scene di strani deserti rossi, di principesse seminude che indossavano rubini e di imponenti uomini verdi con troppe braccia, e tutte queste fluivano sul duro e vitreo pavimento sotto di lui. Sentendo il gemito di Randolph Carter, alzò lo sguardo per l'irritazione nei confronti del suo smidollato nipote, per poi tirarsi indietro in preda a una certa sorpresa di fronte all'allarmante comprensione che il ragazzo stava cominciando a diventare trasparente, come se stesse svanendo gradualmente alla vista. Che diamine, guardando attraverso il corpo chino del giovanotto, il capitano Carter riusciva a vedere con enorme chiarezza il quarto riluttante membro del loro entourage, l'uomo che li aveva portati qui e che si definiva un viaggiatore del tempo, che ammeggiava intorno alla struttura danneggiata del suo veicolo in grado di balzare per gli coni, dalla parte opposta di Randolph Carter. Il Confederato con gli occhi del colore dell'acciaio imprezò sottovoce e chiamò i suoi compagni.

"Guardate là! Il mio giovane nipote sta scomparendo alla vista!"

Quatermain e l'affaccendato e distratto crononauta alzarono lo sguardo dai loro divertimenti per guardare, colmi di sorpresa, il pallido e stravagante cittadino del New England lampeggiare e infine sparire alla vista, lasciando solo loro tre sull'inestimabile macigno vagante. Il Viaggiatore del Tempo aveva l'aria mortificata, poiché la sparizione del giovane Carter avrebbe dovuto essere prevista.

"Avrei dovuto saperlo. Poiché voi tre non siete fisicamente immersi in questa dimensione come la mia macchina ed io, allora quando vi sveglierete dai vostri curiosi sogni, o peregrinazioni astrali, o torpori narcotici, svamirete da questo luogo. Dovrò rimanere qui soltanto io, finché il mio motore non sarà riparato."

L'arcigno ufficiale Confederato assimilò queste informazioni, guardando malinconico e pensieroso il punto dove le visioni di una vita ancora a venire gocciolavano incessanti sotto il ghiaccio violetto. Una donna dagli occhi scuri, a seno scoperto, montava un grande rettile a sei



"...e c'era qualcosa che si dimenava sul lato opposto della stanza."

Allan and the Sundered Veil



zampe sotto due lune. In qualche luogo dentro di lui, prese una decisione.

"Guardi là! Ora sta sparando anche l'altro Carter!" Quatermain afferrò la manica del viaggiatore e indicò l'alto ufficiale di cavalleria che diventava sempre più simile ad uno spettro e, all'improvviso, scomparve alla vista. Il viaggiatore scosse la testa.

"Volevo metterla in guardia sulla minaccia che affronta il nostro cosmo e che proviene dall'Universo Ulteriore, dove ululano e si contorcono orrori infernali. Ora lei scomparirà prima che io possa dirle anche una sola frazione delle cose che dovrà conoscere quando infine affronterà l'avversario."

Quatermain quasi non lo ascoltava, ed era invece voltato a guardare l'inesorabile diorama che si dipanava nel violetto vetro da orologio sotto i suoi calcagni. Vide se stesso arrivare alle rovine di Ragnall Hall, e l'incontro con la grave Marisa con il suo candelabro. In un'altra sfaccettatura della gemma, osservò poi se stesso inalare la droga e cadere svenuto, accaduto nel suo sonno dalla domestica. Su di un'altra superficie ancora della gemma vide...

"No! Dio, che mostruosità è mai questa?"

Il veterano esploratore vacillò all'indietro, allontanandosi dall'orribile dramma che si svolgeva nel cristallo sotto di lui. Era pieno dell'irrimovibile convinzione di dover ritornare alla biblioteca di Lady Ragnall e alla sua forma inconscia. Questo pensiero si era formato a stento, che anche lui iniziò a farsi traslucido, e a sciogliersi, come nebbia all'alba, di fronte alla delusa vista del Viaggiatore del Tempo.

L'argonauta temporale raggiunse il punto della superficie della gigantesca pietra preziosa da cui il suo ultimo compagno, Quatermain, era appena scomparso. Il viaggiatore si chiedeva cosa avesse provocato quell'improvvisa espressione di terrore negli istanti precedenti alla sparizione dell'avventuriero da quella realtà. Guardò in basso, al di là delle luccicanti mascherine delle sue scarpe, in quegli abissi di cristallo. L'immagine pareva quella di una biblioteca in rovina. Due donne, una bellezza mora e un'ernaciata vecchietta, erano rannicchiate contro un muro della stanza. Barcollante verso di loro, spettrale alla luce del fuoco, strisciando al contrario, come un mostruoso granchio, per il pavimento della stanza, con le labbra ritratte a gracchiare strane e inquietanti sillabe aliene, era...

Con un passo involontario, il Viaggiatore del Tempo si allontanò dalla spettrale immagine e inghiottì. Non poteva essere. Ma come, l'anziano esploratore non aveva abbandonato il suo corpo per più di un momento del mondo naturale! Come avevano potuto i loro nemici colpire con tanta rapidità? Si fece forza e guardò, ancora una volta, nel vetro.

Il corpo orrendamente contorto che avanzava verso le donne sul pavimento della biblioteca era chiaramente l'involucro mortale di Allan Quatermain. Ma la grottesca intelligenza aliena che sfiorava dagli ardenti occhi pieni di odio...

Quella non era affatto Allan Quatermain.

To be continued.

CAPITOLO VI IL RISVEGLIO



Non aveva nient'altro che la vaghissima parvenza di un io, di un'identità. Da ferma, nel suo stato naturale, era una singola sfaccettatura di quella che si potrebbe definire un'idea autocosciente, un simbolo composito, vivente, che esisteva solo nei più profondi recessi della mente umana. ■ negli strani e sconfinati oceani immateriali a cui quegli abissi davano accesso. I pochi esploratori, pazzi o stregoni o filosofi che fossero, che avevano cercato di scandagliare questi misteriosi e incorporei territori e di catalogare le entità lì trovate, avevano identificato quella colonia di idee, e le avevano dato un nome. La chiamavano Yuggoth. La percepivano in modi differenti, come un pianeta, come un dio, ■ come uno stato della mente.

La miriade di idee minori che comprendevano questo meta-essere, simile ad un alveare, erano a loro volta viste come divinità ausiliarie, che fungevano sia da manifestazioni che da inviati al nucleo concettuale, ordinarmente animato. Questi agenti individuali erano definiti collettivamente Lloigor, ed un nome distinto era attribuito a ciascuno, insieme a una differente gamma di attributi. A ciascuno era assegnata la propria specie di subordinati elementali, soggiogati alla propria volontà aliena.

La creatura che al momento attuale godeva della sensazione della forma materiale nella biblioteca semidiroccata di Ragnall Hall, in un certo senso, non era solo uno, ma diversi gel sovrapposti di coscienza, di io. Dentro di essa, da qualche parte, vi era Yuggoth, il complesso-madre delle insidiose idee aliene che vagavano nelle oscure acque stagnanti della mente umana, e della sua anima. Ad un livello inferiore, e più immediato, vi era il Lloigor di nome Ithaqqa, venerato nelle regioni antiche come

un demone dell'aria superiore, o delle facoltà intellettuali dell'uomo. Nel suo intimo più profondo, per quanto sia possibile dire che questa creatura fosse in grado di comprendere, essa comprendeva di essere un elementale senza nome, del genere noto come camminatore del vento, o a volte come Wendigo.

Nel suo habitat consueto, un beato vortice senza tempo di un intenso e rappreso indaco, la sua forma e la sua figura somigliavano alla controparte astrale di un repellente e splendido ibrido tra il crostaceo e il celeriterato. Dalla sua calotta superiore, imperlata di occhi e increspata di falde simili a quelle di una medusa, derivavano lunghe zampe pendenti dalle molte articolazioni, rivestite di un'iridescente chitina. Finché era ferma, la cosa esisteva in un infinito continuum di perfetto e delirante piacere, ma in questo luogo attuale, in questo momento nei campi dello spazio-tempo, non era affatto ferma. Era operativa, e agiva nel solido e maldestro mondo della carne e della materia.

Il corpo che abitava possedeva uno sgradevole calore, una molle stella a cinque punte, composta di una buccia e una polpa che racchiudevano uno strano meccanismo arachneico di fragile osso. Una terrificante pesantezza gravava intorno a lei, nel suo nuovo ambiente, e da principio non riuscì a comprendere come si potesse manovrare un organismo talmente delicato e poco maneggevole. Strattonando a caso nervi e muscoli nella plumbea oscurità che la circondava, sollevò il meccanismo della coppia di portelli che ricoprivano i sensori ottici della creatura ospite. Fu inondata di luci e forme e colori, ■ uno sbalorditivo e incomprensibile diluvio.

Le parve ■ essere all'interno di un cubo di gas perfettamente trasparente, limitato da superfici piatte fatte di una sostanza solida e materiale, in alto, ■ basso, e su tutti i lati. All'interno di questa area, vi erano altre forme, apparentemente inanimate, ■ due figure separate ■ mobili, anch'esse ■ cinque punte come l'attuale ospite della creatura elementale, da cui venivano emessi detestabili rumori ad alta frequenza. Alzandosi quanto meglio poteva sui puntini ossei che ■ irradiavano dalla sua massa corporea centrale, il Wendigo iniziò ■ strisciare sulla fredda ■ rigida superficie sottostante, facendosi strada verso gli altri esseri viventi presenti nella stanza, per investigare. Per vedere di cosa fossero fatti.

Allan Quatermain stava cadendo, in un'ingemmata glissade di una perpendicolare e vorticosa radiosità, ■ precipitava dalle bizzarre latitudini eteriche in cui solo poco tempo prima aveva viaggiato, ritornando così sul piano mortale dove la sua forma corporea, libera dallo spirito, scorreva dissennata sul pavimento della cadente biblioteca di Lady Ragnall.

Nel suo incorporeo peregrinare, all'esploratore era parso di incontrare altre anime lontane dal loro luogo natale, e di essersi accampato con loro sulla superficie di un'imponente e sbalorditiva gemma temporale, nei cui abissi erano visibili inquietanti scorci del presente e del futuro. Proprio uno di questi scorci, un resoconto delle orrende circostanze che si verificavano in quel momento a Ragnall Hall, aveva spronato il numinoso avventuriero a riprendere il volo, per tornare al regno della materia e alla carne da lui abbandonata, prima che fosse troppo tardi.

Sotto di lui, se poteva esistere il "sotto" nella cascata senza direzione di cui faceva parte, Quatermain vide un'immagine, inizialmente piccola, della sala federata di libri e illuminata dal caminetto dove aveva trancinato gli aspri fumi di quella droga esotica, il taduki, in un tempo da cui pareva ormai trascorsa un'eternità. Concentrandosi su questa scena di relativa stabilità all'interno del furioso flusso metafisico che lo circondava, Allan scoprì che era in grado di spingersi verso di essa, così che questa parve dilatarsi intorno a lui, aprirsi ad avvolgerlo nei petali terreni di quella stanza umana, di quell'umano momento.

Intorno a lui, il frenetico tumulto del fluire psichico cessò. Quatermain aleggiava, come uno spettro invisibile e incorporeo, in un punto appena sottostante il soffitto della biblioteca, quel soffitto dall'aspetto saldo e rassicurante e familiare. Rivolse la sua attenzione al dramma che ■ stava svolgendo sotto di lui, su quel palcoscenico dall'infame illuminazione, ■ le apprensioni più fantasmagoriche dei famosi cacciatori si concretizzarono in un solo istante.

Strisciava sul pavimento della biblioteca disseminato di ombre guizzanti, incurvato alla rovescia come un mostruoso granchio quadrupede, con la testa e il volto così rovesciati che i lineamenti trovavano un nuovo contesto alieno, con gli occhi roteanti sotto il contorto squarcio della smorfia che era la sua bocca, l'involucro mortale incautamente abbandonato di Allan

Allan and the Sundered Veil

Quatermain, chiaramente divenuto l'ospite di un nuovo e più sgradito inquilino.

Terza notte un fuso sul suo letto improvvisato al centro della camera, Allan vide la fragile Lady Ragnall urlare, stridula per il panico, mentre la contorta forma posseduta del grande esploratore si muoveva con una sconvolgente e aracnea determinazione verso la vedova e la sua imponente domestica, la statua Marisa. La fiera bellezza delle Afriche si poneva fermamente tra la sua padrona e l'incubo che avanzava verso entrambe, nell'inevitabile e tremolante bagliore del fuoco. Le mani di lei si muovevano in quelli che Quatermain ritenne dei gesti magici, accompagnati da rapide successioni di incantesimi sulle labbra scure della donna. Pareva che tentasse di respingere lo spirito ostile, invasivo, che si era stabilito nella pelle dell'avventuriero, ricorrendo in extremis agli antichi incantesimi e alle formule magiche tratte dalle tradizioni del suo popolo, conoscere del taduki da tempo immemore.

Eppure, formule e incantesimi non avevano alcun effetto visibile sull'avanzata del corpo rubato, che procedeva barcollando e scricchiolando sul pavimento, verso le donne spaventate. Quatermain temeva che qualunque fosse lo strano intelletto che al momento risiedeva nella sua carne, questo fosse troppo estraneo all'esperienza della strega o, di sicuro, ai suoi sogni più sfrenati. Inoltre, temeva di conoscere con precisione che cosa fosse ai comandi del suo vuoto involucre.

Nel corso del suo soggiorno al di fuori del perimetro della realtà ordinaria, aveva incontrato un individuo estremamente enigmatico, noto solo come "Viaggiatore del Tempo". Questo personaggio aveva cercato di mettere all'erta Allan, oltre all'astrale equipaggio a cui Quatermain si era unito, dei pericoli di una mostruosa minaccia aliena proveniente dall'esterno del nostro Universo. Ora, all'incorporeo avventuriero, pareva che queste forze oltremondane avessero imposto un attacco precauzionale sui mortali che ritenevano tornassero utili al loro infernale e insondabile disegno.

La strisciante imitazione aveva ormai raggiunto la domestica, che ancora intrecciava disperati incantesimi. Una delle sue mani, contorta a formare la chela di un granchio, con fare rabbioso colpì alla cieca e afferrò la caviglia della bellezza d'ebano, e le unghie premettero nella sua pelle e ne trassero del sangue. I suoi occhi sfolgorarono, folli di odio, in quel volto rovesciato, quasi sconosciuto, i denti scattavano con uno schiacciare tanto tremendo, che il fluttuante e incorporeo Quatermain non ebbe illusioni riguardo alle intenzioni della creatura. Se egli non desiderava che il suo corpo assassinasse e cercasse di divorare due donne indifese, allora doveva agire rapidamente. Agendo solo secondo i suoi istinti, come aveva fatto per tutta la sua carriera, raccolse le uniche risorse della sua anima eterna, e si tuffò verso la sua volteggiante carne rubata.

Essere nuovamente immerso in una forma mortale, col caldo respiro che fischia nei polmoni, fu uno shock profondo quanto gettarsi all'improvviso in un lago ghiacciato. Ma lo fu ancora di più la terrificante, orribile impressione di un corpo condiviso, la sensazione di non essere completamente solo dentro la sua pelle. Non appena il suo io astrale rientrò nei contorni familiari delle sue spoglie terrestri, Allan si sentì attaccato da qualcosa che era lì con lui, in quelle tenebre personali e sino a quel momento inviolate. Ebbe una breve, viscosa impressione di collari simili a quelli di un mollusco, di zampe dalle molte giunture che rasparono frenetiche per trovare appiglio sulla sua essenza psichica, eppure non riuscì a costruire un'immagine precisa della cosa con cui stava lottando. Forse, fu quello il culmine stesso della paura, simile al ritrovarsi legati dentro un sacco buio, in compagnia di una sconosciuta e rabbiosa bestia della giungla. Urlo, e nelle sue tenebre interiori, qualcosa urlò al suo fianco.

Quando il corpo dell'ospite, all'improvviso sconvolto dalle convulsioni, allentò la sua dolorosa presa sulla caviglia, con le dita insanguinate che artigliavano l'aria, Marisa ansimò e fece un passo indietro. Con orrore, senza capire cosa stesse accadendo, contemplò il corpo del vecchio che si agitava e si contorceva e si divincolava ai suoi piedi. Pareva che Quatermain graffiassero e

e schiaffeggiassero il suo stesso volto, in un parossismo di autodisgusto. Le labbra grondanti bava si contraevano, capovolute, su quel volto impazzito, eppure pareva che non uno, ma due tormentati urli soprannaturali scaturissero dall'interno.

Ricordando all'improvviso la sua padrona, Marisa si guardò indietro, verso la figura accasciata nella cavità formatasi tra i divani. La sottile mano emaciata era sollevata sul petto che più non si sollevava né si abbassava, e stringeva convulsa la stoffa della veste della vedova, a formare una rosa raggrinzita sul suo cuore. Gli occhi fissavano, vuoti, il vuoto lambito dalle fiamme e, con un freddo e cupo spasimo, Marisa comprese che Lady Ragnall non era più tra i vivi. Per quanto la vedova fosse, nel corso dei lunghi anni di servizio di Marisa, divenuta più una compagna che una padrona, la sicura bellezza non poteva offrire più di un istante di rammarico per la scomparsa di Lady Ragnall. Occorreva badare a questioni più immediate, se lei e Quatermain non volevano seguire la sua defunta padrona nella terra delle ombre. Facendosi forza, riportò la sua attenzione alla forma posseduta che si divincolava ai suoi piedi.

I lineamenti di Quatermain e la loro espressione agonizzante parevano scorrere e tremolare alla luce del caminetto, tanto che per un istante Marisa riuscì a vedere il volto dell'esploratore e il dolore umano e il pensiero risplendere dai suoi occhi, per essere rimpiazzati un solo istante dopo da una contorta imitazione di quel volto, nel cui sguardo ardevano solo il delitto e una terrificante dottrina. Marisa pensò, infine, di aver capito cosa era accaduto.

Condizioni simili erano state descritte in riferimento all'uso del taduki dai membri della sua tribù, tra le tradizioni da loro accumulate sull'argomento, ma Marisa notò che solo nelle più antiche e più sinistre tra queste si parlava di mostruose possessioni come quella di cui ora era schiavo Quatermain. Quando parlavano di tali fenomeni, li chiamavano con una varietà di nomi, e tutti questi nomi, da quanto sapeva Marisa, parlavano di una cosa sola: dei Grandi Antichi. Frutto di Yuggoth! I Lloigor Creature provenienti dall'altra parte dei confini razionali dell'Essere, che si libravano sospese sopra il margine dello spazio e del tempo, che non cercavano altro che un ingresso nel mondo umano, per poterne rivendicare il possesso.

Tutti questi nomi non erano mai menzionati dalla gente di Marisa senza un movimento riflessivo della mano, l'abbuzzo nell'aria di un simbolo talismanico per tener lontane le influenze maligne. Con gli occhi stravolti, l'imponente bellezza di ossidiana cercò intorno a sé un pezzo di carta e alcuni strumenti per la scrittura con cui poter comporre alla stessa questo "Simbolo Antico", e così aiutò l'uomo che si contorceva e si dibatteva come un pesce tirato a riva di fronte a lei, sul pavimento della biblioteca.

Staccò il vuoto risolto di un libro di poesie di Swinburne a lei vicino e, armata di un tagliacarte, cercò di trarre dalla sua mano del sangue con cui tracciare il geroglifico apotropaico. Mentre così faceva, Quatermain si rovesciò nel suo parossismo, fremendo e rugendo nella sua atroce battaglia con se stesso. Una delle sue gambe agitate si dibatte e, così facendo, spostò dalla sua posizione uno dei libri più grandi che bruciavano nel caminetto, facendolo cadere sul pavimento di parquet. Le maligne lingue di fuoco lambirono le pagine secche e friabili degli altri tomi disposti in lunghe file sui muri della stanza. Marisa impiccò, e comprese che aveva ancora meno tempo per compiere ciò che era necessario. Il tagliacarte si mosse una volta, con decisione, sul suo palmo e, mentre il sangue ne sgorgava, Marisa vi intinse il suo dito, come una stilo, e iniziò a scarabocchiare di scarlatta i suoi simboli rituali sulla pagina strappata.

Quatermain era all'Inferno. Sapeva con disperata certezza che, tra la personalità in guerra che si battevano nella sua carne, la sua non era la più forte. L'energia e la furia dell'attacco del nemico ectoplasmatico avevano l'implacabile e irraggiungibile intensità di un tifone o di un uragano. Un altro momento, Allan lo sapeva, e la dozzina di zampe dilananti e raspani del suo attaccante avrebbero divolto e fatto a brandelli la sua stessa



"Ebbe una breve, viscosa impressione di collari simili a quelli di un mollusco..."

Allan and the Sundered Veil

anima, riducendola a qualcosa di simile a coriandoli dello spirito. Mentre tutta la sua essenza, oramai macchiata di sangue, era trascinata alla furiosa soglia dell'annullamento. Quatermain quasi non si accorse che, intorno a lui, la biblioteca di Lady Ragnall aveva cominciato a bruciare, quasi un'approssimazione del purgatorio in cui sapeva di essere.

Timorosa di avvicinarsi troppo alle braccia vorticoose dell'esploratore e di esserne accecata, sordita, o in altro modo resa incapace, Marisa sperava di aver disegnato correttamente il suo affrettato talismano. Alcune linee color carminio descrivevano una stella a sette punte che aveva, al suo centro, quella ruota solare uncinata che è sacra alle religioni Vediche. Invocando tutto il suo coraggio, fece un affondo in avanti e urlò antichi nomi, premendo il frammento insanguinato sulla fronte imperlata di sudore dell'esploratore.

Quatermain gridò, e le tenebre intorno a lui furono all'improvviso trafitte da uno strano marchio esoterico, dipinto in un fuoco rosso dalla radiosità fulminante, devastante, orribile. Gridò, ma ciò che era al suo fianco nelle tenebre gridò molto più forte, con un'insistenza che pareva quasi mortale. La creatura invaditrice evaporò via dalla sua mente e dal suo corpo, diventando, per un solo istante, visibile all'occhio umano. Marisa restò senza fiato e si ritrasse, stupefatta della scintillante manifestazione di luce biliosa che era sospesa sulla forma dell'avventuriero, ancora preda delle convulsioni. Era una cosa composta di veli ondeggianti, di tenaglie articolate dalla grottesca mobilità, che guizzavano all'unisono come le zampe di un millepiedi. I barlumi luminosi che seguirono divennero spettri di se stessi, una fioritura di macchie colorate che si estesero sulla retina, per poi scomparire.

Marisa aiutò ad alzarsi l'esploratore ancora sordito e baciante e poi fece del suo meglio per portarlo fuori dalla biblioteca in fiamme, nelle gelide terrazze e nei prati lontani dai confini del palazzo, oramai condannato dal fuoco. Quatermain si abbandonò per terra, riposando con le spalle contro il ceppo di un albero nero e massiccio nei terreni del maniero, mentre le guizzanti fiamme dell'edificio danzavano nei suoi occhi fissi e vitrei. Per placare l'emorragia della sua mano, la domestica lacerò una striscia di tessuto dal suo lungo abito, valutando in modo approfondito cosa doveva fare dell'avventuriero, tanto chiaramente traumatizzato.

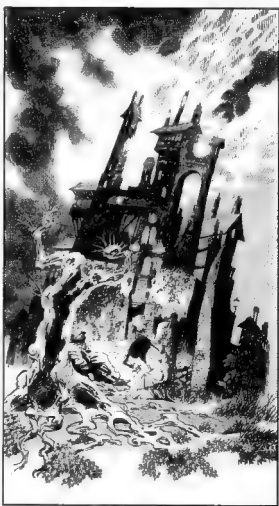
Era piuttosto evidente che quell'uomo aveva su di sé una maledizione. Nella tribù di Marisa era ben noto che chi acquisiva l'odio dei Grandi Antichi, provenienti dall'esterno del tempo e dello spazio, con tutta probabilità sarebbe stato tormentato da queste immortali e maligne entità per il resto della propria vita. Essere in prossimità di uomini con questa afflizione significava rischiare di richiamare su se stessi l'atroce attenzione degli Antichi. Sfortunatamente, la linea di condotta più prudente era sin troppo chiara.

In preda all'orrore, Quatermain fissava ipnotizzato la conflagrazione che divorava sia la casa di Lady Ragnall che, in qualche meandro del suo interno, la stessa vedova, e non si accorse di quando Marisa andò via. Egli non era destinato a rincontrarla mai più, né a sperimentare nuovamente la droga a cui solo lei aveva accesso, quel terribile e attraente strumento per lacerare la realtà, noto negli angoli più occulti e crepuscolari del mondo come taduki.

Naturalmente, tutto questo accadeva anni fa.

Ora, Quatermain ricordava appena quella notte terrificante, o il disorientamento del mattino dopo, quando si ritrovò, malato e in preda all'amnesia, ad attraversare i terreni che circondavano i miseri resti del palazzo di Lady Ragnall. La nera ed enigmatica domestica, e il luogo segreto in cui ella nascondeva la droga che ora Quatermain agognava, erano impossibili a trovarsi.

Ridotto a fare il vagabondo, Allan si era spostato lentamente, arrivando infine a Londra. Da lì, lavorando, si era pagato la traversata in Medio Oriente, dove l'oppio era



abbondante e avrebbe in qualche misura alleviato il dolore della separazione dal narcotico preferito del vecchio avventuriero, il sublime taduki. Ora era sospeso in una tenebra amniotica, libera di preoccupazioni, forse in una stradina del Cairo, anche se, in verità, nulla gli importava di dove si trovasse. L'unica pecca nel paradiso artificiale dell'esploratore era la persistente voce femminile, che pareva penetrare nelle sue fantasticherie, che richiedeva la sua attenzione e lo supplicava di svegliarsi. Cori riluttanza, lasciò che le fessure dei suoi occhi si aprissero.

Era bella. Eppure il compito bocciolo di rosa increspato della sua bocca, i capelli neri legati con attenzione, tutto quanto suscitava nel cuore dell'esploratore stanco del mondo la fitta di un debole allarme. La sensazione di conoscerla. Aveva forse già visto prima questo volto, e se così era, dove? Negli abissi annebbiati dalla droga della mente di Allan risuonava una profonda inquietudine, e un vento gelido che dava i brividi soffiava attraverso il velo che circonda la nostra angusta dimora mortale. Non conosceva questa donna, e non voleva affrontare il denso e precario futuro che avvertiva nella sua presenza.

"Vada via," farfugliò, e chiuse un'altra volta gli occhi.

Ma la donna non andò via.

E seguendo il suo corso, tutto quanto accadde.

FINE

No. 1 of a GRAND NEW PICTURE PAPER



Vol. 1 No. 1(of 6) MAR \$2.95 \$4.70 CAN

by ALAN MOORE & KEVIN O'NEILL

Published for the proprietors by America's Best Comics

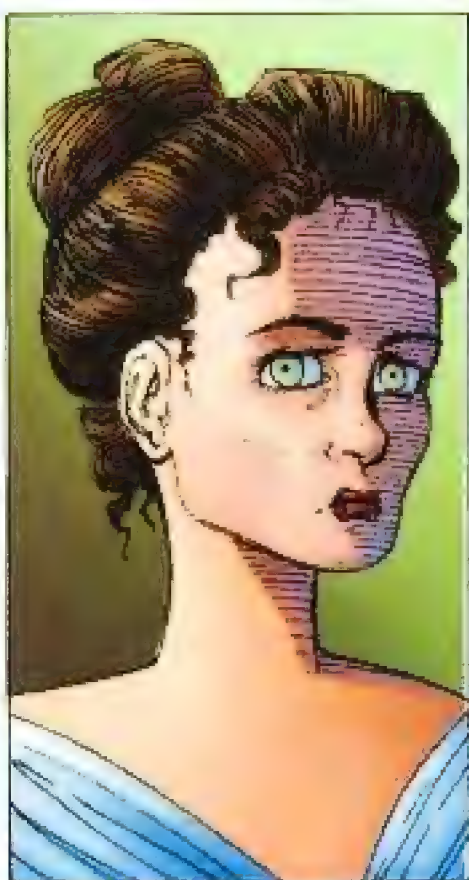




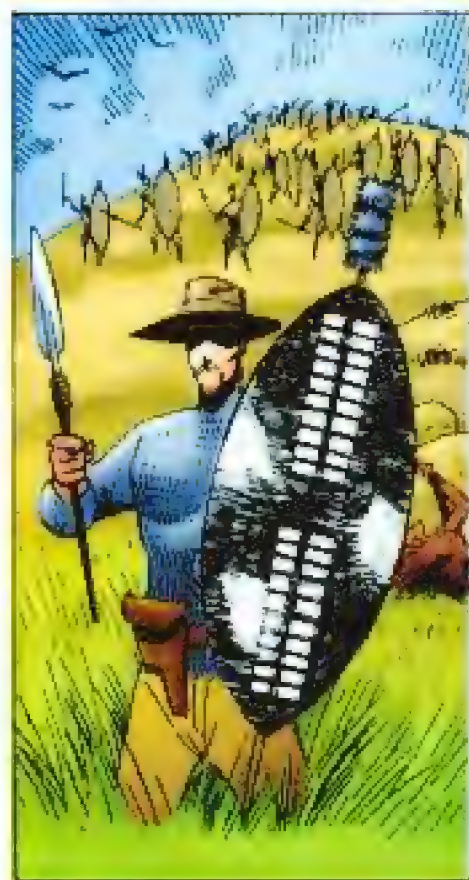
ALAN MOORE • KEVIN O'NEILL



Captain Nemo • 1867



Miss Mina Murray • 1897



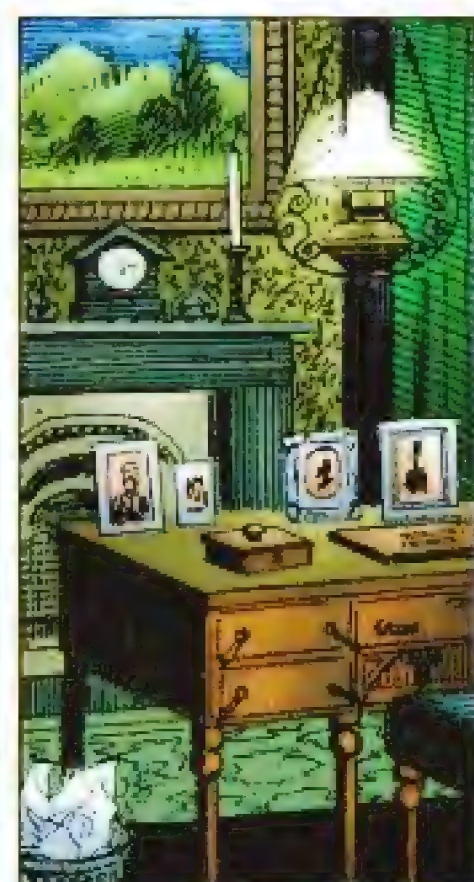
Allan Quatermain • 1888



Dr. Henry Jekyll • 1886



Edward Hyde • 1886



Hawley Griffin • 1897



Campion Bond • 1888



C. Auguste Dupin • 1841

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN™

VOL. 1 NO. 3 (OF 6) MAY \$2.95/\$4.75 CAN

ALAN MOORE • KEVIN O'NEILL



Kevin
O'Neill

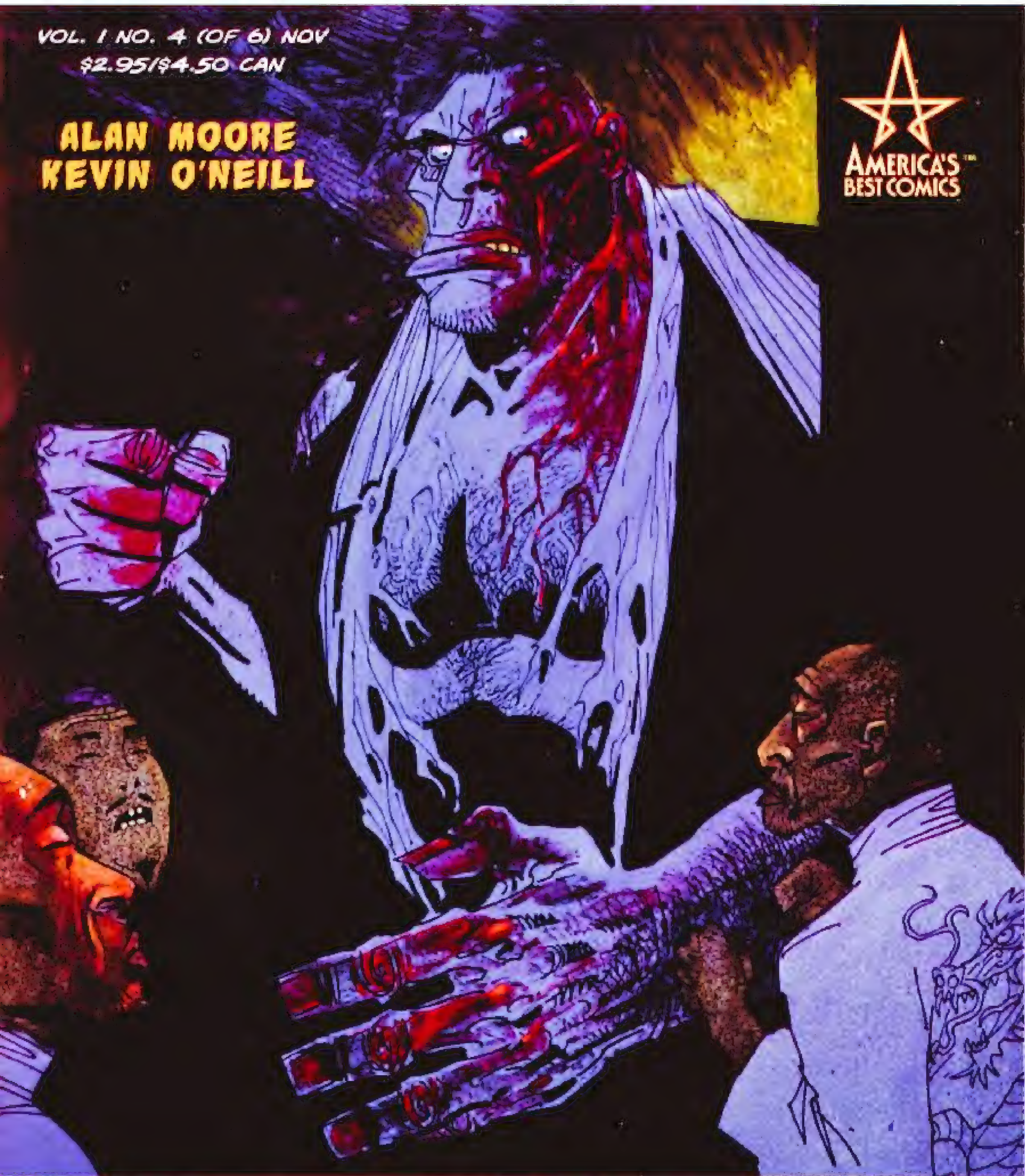




The League of Extraordinary GENTLEMEN™

VOL. 1 NO. 4 (OF 6) NOV
\$2.95/\$4.50 CAN

ALAN MOORE
KEVIN O'NEILL



"Put up your fists," barked Edward, "and soon we'll see the cut of your jib!"

The League of Extraordinary Gentlemen™



ALAN MOORE
KEVIN O'NEILL



Vol. 1 No. 5 (of 6) JUN
\$2.95/\$4.50 CAN



THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN™



ALAN MOORE
KEVIN O'NEILL

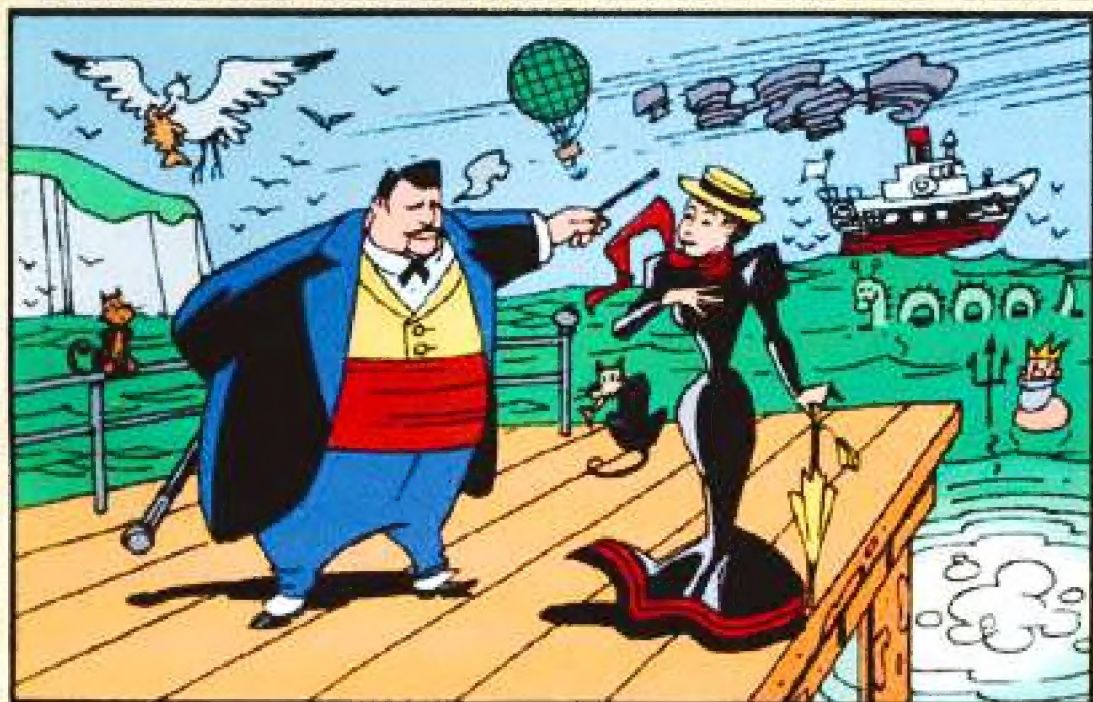


VOL. 1 No 6 (OF 6)

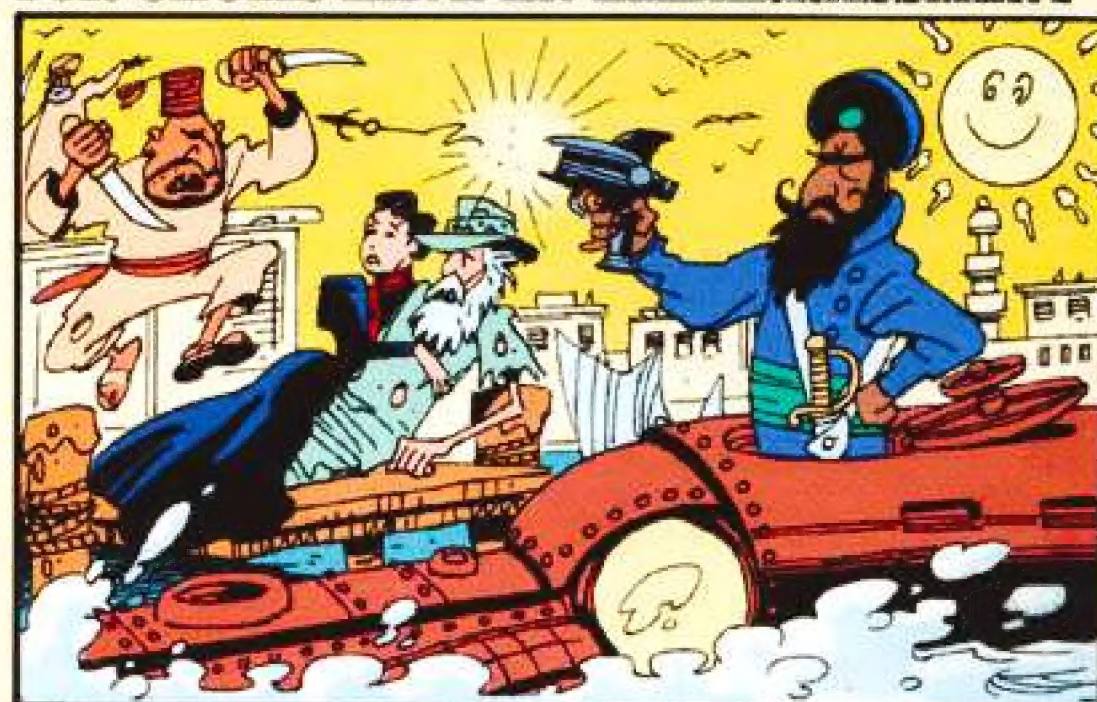
\$2.95/\$4.50 CAN.

SEPTEMBER

"THROUGH TRUSTING IN A PORTLY GENT - OUR CHUMS HAVE AN EMBARRASSMENT"



Meeting Miss Murray on the pier, stout Mister Bond cooed in her ear "You must leave for a foreign land, there to enlist a doughty band Who'll serve our country and our Queen! To Egypt, now, by Submarine!" So, aided by a foreign gent (a Naval captain), off she went!



In Egypt, from the addict's pain, they rescued Mr. Quatermain. Taking him with them 'neath the sea as they embarked for Gay Paree! In Paris, they were satisfied to nab the beastly Edward Hyde Then sail him back to Albion fair, awaiting further orders there.



They found their last chum in - what fun! - a girl's school in North Edmonton! With Griffin taken firm in hand, our extraordinary band Discover the outrageous plan of crafty Johnny Chinaman Who's stolen Blighty's Cavorite - a metal with the power of flight!



In Linchouse, at the archfiend's lair, they end his mastery of the air, And see the mystery element returned to England's Government. In river-tunnels deep as night, they seek the fearful Cavorite So that they can at once abscond with it to give to Mr. Bond.



The chubby fellow's filled with glee! "You've all done jolly well!" says he. "Take this reward and have some nosh, a slap-up meal at *Maison Posh*! The Cavorite, with great relief, I'll give to Mr. "M", my chief. He'll be delighted, I just know! Still, simply must dash! Cheerio!"

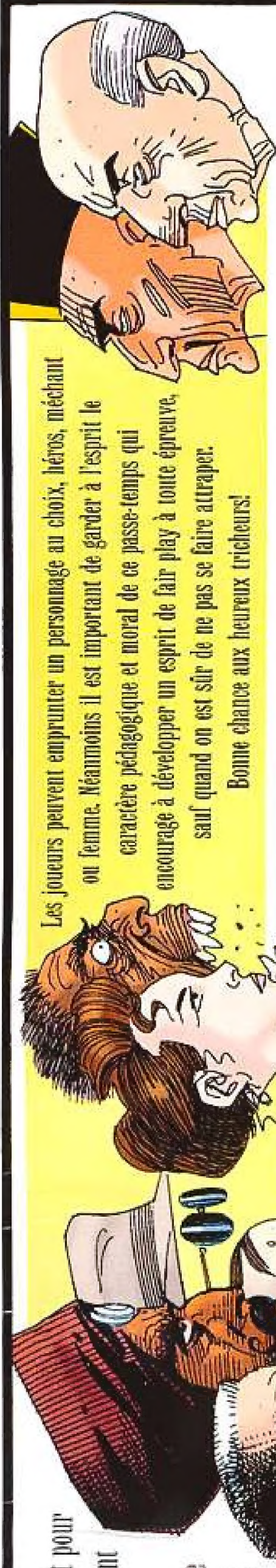


But wait! What's this? "M", all this time, was the Napoleon of Crime! Professor Moriarty cries "Tonight, my Chinese rival dies! I'll simply bomb East London flat, see what the blighter makes of that!" Horrors! How can our comrades win? To learn the answer, seek within...

La Ligue des Gentlemen

Bienvenus, chers lectrices et lecteurs, à notre superbe divertissement pour ces longues soirées pluvieuses de janvier quand les maladies rongent les glycines et papa, pendu à un poutre dans l'aile gauche du manoir, grince doucement dans les courants d'air. Assumez sans crainte le rôle de votre aventurier préféré. Roulez le dé pour avancer dans les cases de notre jeu, en suivant les instructions qui s'y trouvent, jusqu'à ce que vous arriverez à la légendaire Fontaine d'Ayesha, source de vie éternelle, où vous sifflez d'un trait le grisant nectar de l'immortalité.

NOTEZ que chaque joueur doit apporter son propre jeton et son dé. Un petit pari ne fera pas de mal, et pourrait même s'avérer instructif.



Les joueurs peuvent emprunter un personnage au choix, héros, méchant ou femme. Néanmoins il est important de garder à l'esprit le caractère pédagogique et moral de ce passe-temps qui encourage à développer un esprit de fair play à toute épreuve, sauf quand on est sûr de ne pas se faire attraper.

Bonne chance aux heureux tricheurs!

<p>4 BAKER STREET</p> <p>Aidez le détective S. BLAKE à résoudre le mystère d'Edwin Drood. Avancez de 5 cases.</p>	<p>5 FLEET STREET:</p> <p>Accident de rasoir. Retournez à la case départ.</p>	<p>6 Le DR. NIKOLA</p> <p>vous envoûte et vous envoie à la case 11.</p>	<p>7 Remontez le temps: Rejoignez, mais en reculant.</p>	<p>8 Le PROF. GIBBERNE</p> <p>vous file un remontrance.</p>
<p>3 Apéro avec ALLY SLOPER. Tiltuez jusqu'à la case départ.</p>	<p>31 Sur une banquise, vous rencontrez le type à la plus grande cicatrice du monde. Faites un 6 pour vous échapper.</p>	<p>32 JIM HAWKINS vous montre son vieux parchemin. Allez à la case 68.</p>	<p>33 Dans son château en Styrie, GAMILLE boit votre santé. Affaibli, vous sautez 3 tours.</p>	
<p>2 Blackboulé du club Diogène. Passez votre tour.</p>	<p>30 Si vous avez volé la pierre de lune, RAFFLES vous assomme. Sautez 5 tours.</p>	<p>57 Moulin Rouge. Perdez votre virginité. Reculez de 5 cases pour la chercher.</p>	<p>58 Arsène Lupin. Passez un tour.</p>	<p>59 RUE MORGUE. Aidez AUGUSTE DUPIN et sautez un tour ou allez case 61.</p>
<p>1 Sautez 5 cases avec SPRING-HEELED JACK.</p>	<p>29 M. WM. BUNTER SENIOR vous envoie chercher des tartes, à la case 6.</p>	<p>56 Embourbés à GRIMPEN MIRE pour un tour.</p>	<p>75 SÉVERIN a été vilain. Ramenez-le à la case 28.</p>	<p>76 Le KAPTAN MORS sera très heureux de vous piloter jusqu'à la case 82.</p>
<p>DÉPART.</p>	<p>28 Fouetté par ROSA COOTE. Rampez comme un ver jusqu'à la case 33.</p>	<p>55 WILLIE et TIM ont une question... ...incompréhensible! Avancez d'une case.</p>	<p>74 La traversée de la mer de LINDENBROCK est plus difficile que d'habitude. Sauter un tour.</p>	<p>77 Le PÈRE UBU vous insulte. Ignorez-le.</p>
<p>27 Le vieux M. FOGG vous dépose à la case 34.</p>	<p>26 SPRING-HEELED JACK saute 5 cases.</p>	<p>54 SPRING-HEELED JACK saute 6 cases.</p>	<p>73 M. Cave vous vend un œuf de cristal. Avancez de 3 cases.</p>	<p>88 WONDERLAND. Faites un 6 pour rester où vous êtes. Sinon reculez.</p>
<p>25 Le GRAND CHUULHU vous réclame. Lancez de 1 à 3 pour vous échapper, ou devenez fou et passez 3 tours.</p>	<p>53 Descendez dans le cratère dans un cylindre. Retirez-vous du jeu.</p>	<p>52 JOHN MELMOTH vous raconte une histoire. Passez 5 tours.</p>	<p>72 SPRING-HEELED JACK saute 6 cases.</p>	<p>87 Le PROF. CAVOR vous enlève de sa crème spéciale. La lune vous semble immense. Quittez le jeu.</p>
<p>24 Vous n'avez pas reconnu NICK CARTER. Retournez à la case 20.</p>	<p>51 Les frères HARKAWAY vous assomme et vous renvoient à la case 45.</p>	<p>71 HENRY HOBSON a dit reculez d'une case ou avancez de 4.</p>	<p>86 Première traversée du TITAN. Zut! Faites 5 ou 6 pour survivre.</p>	<p>89</p>
<p>23 23 23 23 23 23</p> <p>La numérologie vous obsède. Passez sept tours.</p>	<p>50 Prenez le tube pneumatique transatlantique jusqu'à la case 54.</p>	<p>70 Posez pour un daguerrétype érotique ou sautez 3 tours.</p>	<p>90</p>	<p>91</p>
<p>22 Le MONSTRE DU LAC LA METRIE veut papoter. Fuyez.</p>	<p>49 Le BALTIMORE GUN CLUB vous propulse jusqu'à la case 76.</p>	<p>92</p>	<p>93</p>	<p>94</p>

La Ligue des Gentlemen Extraordinaires™ - Le Jeu!

Les joueurs peuvent emprunter un personnage au choix, héros, méchant ou femme. Néanmoins il est important de garder à l'esprit le caractère pédagogique et moral de ce passe-temps qui encourage à développer un esprit de fair play à toute épreuve, sauf quand on est sûr de ne pas se faire attrapper.

Bonne chance aux heureux tricheurs!

Les joueurs peuvent emprunter un personnage au choix, héros, méchant ou femme. Néanmoins il est important de garder à l'esprit le caractère pédagogique et moral de ce passe-temps qui encourage à développer un esprit de fair play à toute épreuve, sauf quand on est sûr de ne pas se faire attrapper.

Bonne chance aux heureux tricheurs!

Les joueurs peuvent emprunter un personnage au choix, héros, méchant ou femme. Néanmoins il est important de garder à l'esprit le caractère pédagogique et moral de ce passe-temps qui encourage à développer un esprit de fair play à toute épreuve, sauf quand on est sûr de ne pas se faire attrapper.

Bonne chance aux heureux tricheurs!

25 Le **GRAND CRAB** vous retarde. Lancez le 1 à 6 pour vous échapper, ou devenez bon et passez 3 tours.

24 Vous n'avez pas reconnu **NICK CARTER**. Retournez à la case 20.

23 23 23 23 23 23

La numérologie vous obsède. Passez sept tours.

22 Le **MONSTRE DU LAC LA METRIE** veut rattraper. Fuyez jusqu'à la case 27.

21 **ROBUR** vous montre son air d'algues. Restez calme et sautez un tour.

20 Naviguez jusqu'à la case 24 à bord du **VENUS**.

19 **METAGUE** dentiste semble distrain. Perdez un tour et votre mâchoire.

18 Attrapez **MOBY DICK**. Retournez à case 6 et...

17 **SPRING-HEEL** JACK saute 6 cases.

16 **PRISON!** Portez le **MASQUE DE FER**. Lancez un 4 pour vous évader.

15 Pas de chance! Vous êtes **ENTERRE VIVANT**. **RETIREZ-VOUS DU JEU.**

14 Trouvez la fortune de **PIP**. Estelle vous en veut. Reculez de 6 cases.

13 Le **CHAT NOIR** entre de vous chasser. Avancez de 3 cases.

12 **MOWGLI** vous prend pour le **DR. DOOLITTLE**, et vous parlez en Rhin...

11 Volez la pierre de lune pour le **DR. NIKOLA**, ou retournez au départ.

10 Même la fantôme de **GUNGA DIN** veut mieux que vous. Rampez à la case 61.

9 **FAN-CHU FANG**, le **PRINCE WU-LING** et **WU FANG** cherchent un quatrième au **Mé-Loung**. Passez un tour.

8 **PROF. GIBBERNE** vous file un remuant. Forcez à la case 42.

7 Remontez le temps. Répétez, mais en reculant.

6 Le **DR. NIKOLA** vous envoie et vous envoie à la case 11.

5 **FLEET STREET**: Accident de rasoir. Retournez à la case départ.

4 **BAKER STREET**: Aidez le détective **S. BLAKE** à résoudre le mystère d'**Edwin Drood**. Avancez de 6 cases.

3 Apéro avec **ALLY SLOPER**. T'ribuez jusqu'à la case départ.

2 **Blackboulé** du club **Diogene**. Passez votre tour.

1 Sautez 6 cases avec **SPRING-HEEL** JACK.

28 **Poivroté par ROSA COOTE**. Rampez comme un ver jusqu'à la case 33.

27 Le vieux **M. FOGG** vous dépose à la case 34.

26 **SPRING-HEEL** JACK saute 5 cases.

25 Les frères **HARKAWAY** vous assomme et vous renvoient à la case 45.

24 **JOHN MELMOTH** vous raconte une histoire. Passez 5 tours.

23 **SPRING-HEEL** JACK saute 6 cases.

22 **M. Cave** vous vend un œuf de cristal. Avancez de 3 cases.

21 Descendez dans le cratère dans un cylindre. Retirez-vous du jeu.

20 **SPRING-HEEL** JACK saute 6 cases.

19 **WILLIE** et **TIM** ont une question... ..incompréhensible! Avancez d'une case.

18 **Si vous avez volé la pierre de lune, RAFFLES** vous assomme. Sautez 5 tours.

17 **Moulin Rouge**. Perdez votre virginité. Reculez de 5 cases pour la chercher.

16 **JIM HAWKINS** vous montre son vieux parchemin. Allez à la case 68.

15 Dans son château en **Syrie**, **CAMILLE** boit votre santé. Affabli, vous sautez 8 tours.

14 **RUE MORQUE**: Aidez **AUGUSTE DUPIN** et sautez un tour ou allez case 61.

13 **CIEL UN VER DE CAJOLE!** Passez 2 tours.

12 **SPRING-HEEL** JACK saute 1 case.

11 **En Ruritanie BLACK** **MICHAEL** vous envoie à la case 36.

10 **SIR FRANCIS VARNEY** vous mord. Ça fait mal.

9 Vous êtes capturé par des esclavagistes arabes et emmené à la case 75.

8 **BROAD ARROW** JACK vous montre le pivot foré, mais il y a pire. Sauter un tour.

7 **LES MINES DU ROI SALOMON**: rejoignez, vous en avez les moyens.

6 **HANK MORGAN** du **Connecticut** semble perdu. Escortez-le à la case 7.

5 **La Terre des Pygmées**. Attention où vous mettez les pieds.

4 Voilà le **DR. VAN HELSING**. Si vous avez été mordu par **VARNEY**, allez au pied.

3 **Le PÈRE UBU** vous insulte. Ignorez-le. Il est polonais. **VIRORE!**

2 **Déshonoré par HARRY FLASHMAN**, vous sautez 2 tours.

1 Vous vous couchez auprès d'une belle étrangère et vous réveillez avec...

0 Appellez-moi **KALLIK RATES!** C'est la **Pontaine et le Cœur de la VIE ÉTERNELLE!** **HOURRA!** Très bien joué! A présent rejoignez **M. MELMOTH** pour un long repas.

99 **100**

98 **97** **96** **95** **94** **93** **92** **91** **90** **89**

88 **WONDERLAND**. Faites un 6 pour rester où vous êtes. Sinon reculez.

87 Le **PROF. CANTOR** vous enlève de sa crème spéciale. La lune vous semble immense. Quittez le jeu.

86 Première traversée du **TITAN**. Zut! Faites 5 ou 6 pour survivre.

85 Punissez le recteur (faites 4, 5 ou 6) ou retournez à la case 82.

84 Pause **TADUKI**. Passez 1 tour.

83 Une expérience humiliante avec **M. HEEP**. Vous vous sentez souillé, même si vous gagnez.

82 **La TERREUR POURPRE** vous gagne. Pourpre vous gagne. Faites un 8 pour vous échapper ou perdez au bout de 4 tours.

81 **SPRING-HEEL** JACK saute 5 cases.

80 **PLATLAND**. Le calme plat.

79 **La MER DE SARGASSE**. Passez un tour.

78 **SPRING-HEEL** JACK saute 5 cases.

77 **Oh, non! Une myosotis**. Avancez d'une case et consultez.

76 **M. KURTZ** vous offre un pot. Passez un tour.

75 **PRISON!** Portez le **MASQUE DE FER**. Lancez un 4 pour vous évader.

74 **SPRING-HEEL** JACK saute 6 cases.

73 **La traversée de la mer de LINDENBROCK** est plus difficile que d'habitude. Sauter un tour.

72 **SEVERIN** a été vilain. Ramenez-le à la case 28.

71 **Henry HOBSON** a dit reculez d'une case ou avancez de 4.

70 Posez pour un daguerrétype érotique ou sautez 3 tours.

69 **LULU** vous brise le cœur. Reculez de 6 cases.

68 **Paradis fiscal**. **L'ÎLE AU TRÉSOR** accueille les investisseurs. Rejoignez.

67 Le **DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

66 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

65 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

64 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

63 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

62 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

61 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

60 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

59 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

58 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

57 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

56 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

55 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

54 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

53 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

52 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

51 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

50 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

49 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

48 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

47 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

46 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

45 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

44 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

43 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

42 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

41 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

40 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

39 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

38 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

37 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

36 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

35 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

34 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

33 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

32 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

31 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

30 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

29 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

28 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

27 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

26 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

25 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

24 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

23 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

22 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

21 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

20 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

19 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

18 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

17 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

16 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

15 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

14 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

13 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

12 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

11 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

10 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

9 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

8 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

7 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

6 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

5 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

4 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

3 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

2 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

1 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

0 **Le DR. MOREAU** vous reçoit. Finissez le jeu à quatre pattes.

